

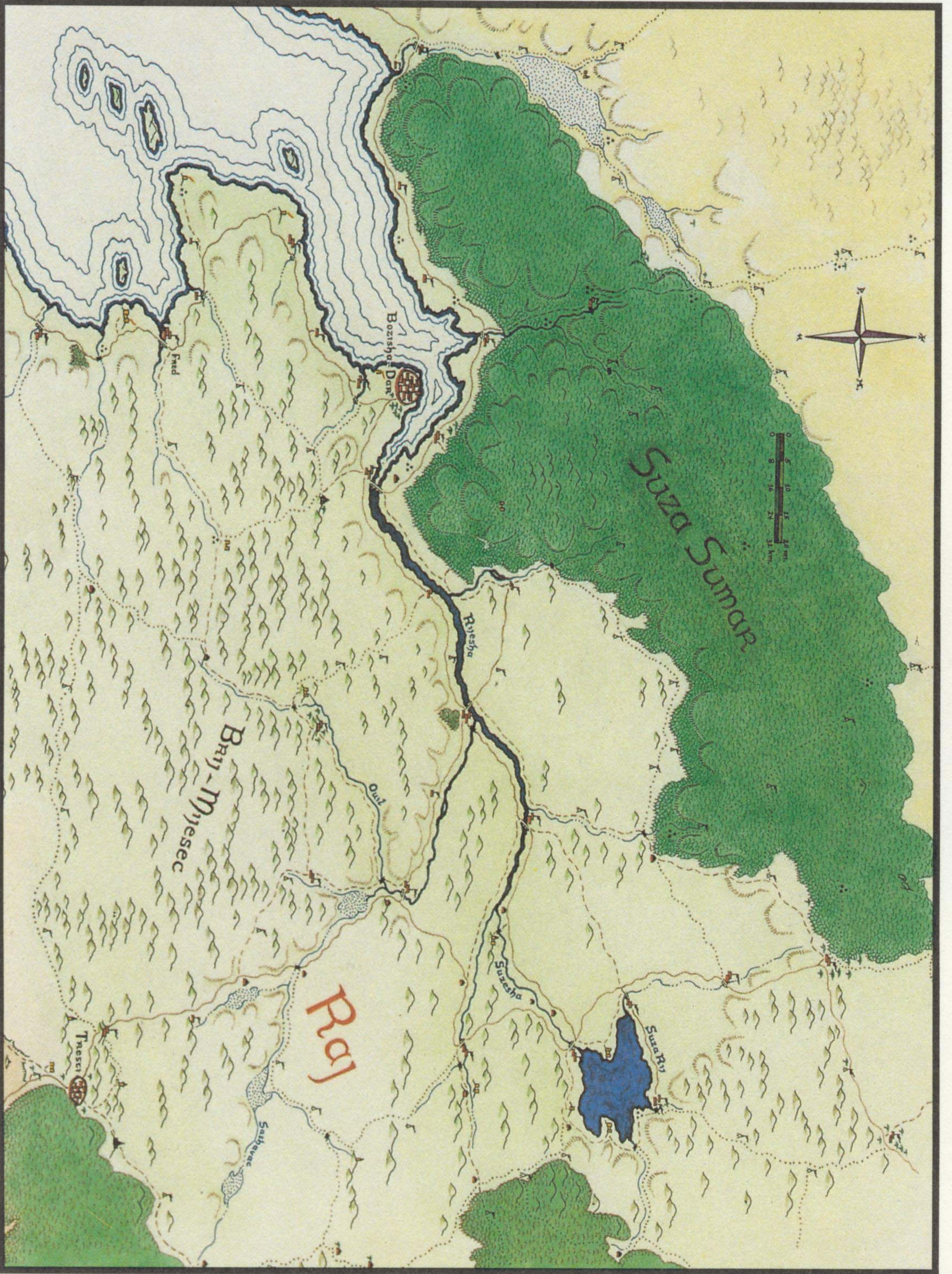
ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

„ I DJUPASTE HARAD
ÖKNENS KRIGSHERRAR



Drakar och Demoner®
EXPERT

SAGAN OM RINGEN
ROLLSPELET



OKNENS KRIGSHERRAR

Konstruktion: **Charles Crutchfield**

Översättning: **Åke Eldberg**

Redigering: **Johan Anglemark**

Omslag: **Angus McBride**

Illustrationer: **Jeremy Rabin**

Kartor: **David Martin, Pete Fenlon**

Original: **Håkan Ackegård**

Produktion: **Nils Gulliksson**

Copyright 1989 ©TOLKIEN ENTERPRISES. *The Hobbit* och *The Lord of the Rings* är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, Inc. Samtliga rättigheter förbehållna.

KARTTECKEN

(1) 1 cm=16 km

(2) Berg 

(3) Kullar 

(4) Blandskog 

(5) Barrskog 

(6) Snår och buskage 

(7) Större floder 

(8) Åar 

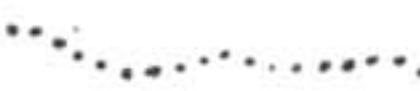
(9) Delvis torra bäckar 

(10) Glaciärer 

(11) Bergs- och snöområden
är ofärgade

(12) Större vägar 

(13) Mindre vägar 

(14) Stigar 

(15) Broar 

(16) Vadställen 

(17) Städer 

(18) Köpingar 

(19) Herrgårdar, värdshus, byar 

(20) Citadell och större slott 

(21) Borgar, torn, befästningar etc 

(22) Kloster 

(23) Högar, gravfält och gånggrifter ... 

(24) Grottor och grottöppningar 

(25) Höjder och platåer 

(26) Sjöar 

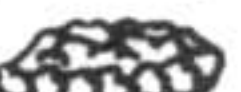
(27) Sandöken 

(28) Stenöken 

(29) Rev 

(30) Ruiner 

(31) Träsk och sumpmark 

(32) Djungel 

(33) Tidvis uttorkade sjöar 

1 RIKTLINJER

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla deltagarna påverkar handlingen i en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De skapar tillsammans ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelare som vill leda rollspel som utspelas i J.R.R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

PROFESSOR TOLKIENS VERK

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Språkliga, kulturella och geografiska data ur böckerna har använts som grund. Vår tolkning har gjorts med stor noggrannhet och äventyren passar ihop i en logisk helhet. Iron Crown Enterprises, Inc. och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen. Men vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med hjälp av vår beskrivning.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utgivna böcker som redigerats av hans son Christopher, kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.

1.1 TERMER

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspel Midgårdsmoduler.

1.1.1 FÖRKORTNINGAR

EGENSKAPER FÖR ROLLPERSONER

STY	Styrka
STO	Storlek
SMI	Smidighet
FYS	Fysik
INT	Intelligens
PSY	Psyke
PER*/KAR**	Personlighet/Karisma
UTS*	Utseende

SPELTERMER

AB*	anfallsbonus
abs**	absorbering
bs	bronsstycke(n)
dm3	kubikdecimeter
EDD	Expert Drakar & Demoner
FB*	försvarsbonus

FM*	fast manöver
FV**	färdighetsvärde
gs	guldstycke(n)
HP**	hjeltepoäng
KP**	kroppspoäng
ks	kopparstycke(n)
m	meter
ms	mithrilstycke(n)
m3	kubikmeter
min	minut(er)
R*	rang
r	radie
rd*	rond (=2 SR)
RP	rollperson(er)
RM*	rörlig manöver
RT	rustningstyp
S**	skicklighetsvärde
SL	spelledare
SLP	spelledarperson
SR**	stridsrunda (=0,5 rd)
SRR	Sagan om Ringen — Rollspelet
SS	särskilt syfte
ss	silverstycke(n)
T	tärning(ar)
ts	tennstycke(n)
tim	timmar
T100	procenttärningar

*SRR, ** EDD

MIDGÅRDA TERMER

2Å	Andra Åldern
3Å	Tredje Åldern
4Å	Fjärde Åldern
Ad	Adûnaiska
Ap	Apysaiska
Be	Betheruiska
Cir	Cirth/Certar
Dn	Dunael
Dr	Dreliska
E	Edain
El	Eldar
H	Hobiska
Har	Haradrim
Kd	Kuduk (gammalhobiska)
Kh	Khuzdûl (dvärgiska)
Ki	Kiraniska
Mu	Mumakaniska
Or	Orchiska
P	Peliska
Q	Quenya
R	Rohirrisk
Rh	Rhovanska
S	Sindarin
Sa	Skogsalviska
Se	Sederiska
SoR	Sagan om Ringen (trilogin)
Ss	Svarta språket
Ta	Tantûraki

Tg	Tengwar
Tk	Tuktani
Tu	Tumag
Vg	Variagiska
Wo	Wosiska (Drúedain)
V	Väströna
Öst.....	Öströna

1.2 SRR OCH EDD

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t. ex. egenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen. Det går att omvandla data mellan SRR och EDD. Här följer några riktlinjer för hur man går till väga.

1.2.1 FÄRDIGHETER

För att omvandla SRRs färdighetsbonus till EDD-färdighetsvärden tar man den slutliga, summerade bonusen (inräknat nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus osv), dividerar den med 5 (avrunda nedåt). Resultatet blir färdighetsvärdet för EDD. Gäller det EDD-färdigheter av kategori B (t. ex. Simma), dividerar man med 20.

1.2.2 YRKEN

Tänk på att yrkesbegreppen har olika betydelse i spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonena förmågor, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte följt den slaviskt. Munkar (EDD) finns inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många olika yrken i SRR.

YRKESTABELL

SRR	EDD
Krigare.....	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Animist	Magiker, lärd man
Magiker	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

1.2.3. GRUNDEGENSKAPER

Grundegenskaperna står för ungefär samma saker i de båda spelen. PERsonlighet i SRR motsvaras av KARisma i EDD. STOrlek finns inte i SRR och UTSeende finns inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras PSY i EDD.

Använd gärna den här omvandlingstabellen för att konvertera färdighetsvärden mellan systemen.

OMVANDLINGSTABELL

SRR	EDD	SRR	EDD
102*	20*	50-64	11
101	19	35-49	10
100	18	25-34	9
98-99	17	15-24	8
95-97	16	10-14	7
90-94	15	5-9	6
85-89	14	3-4	5
75-84	13	2	4
65-74	12	1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv)

1.2.4 MAGI

De två magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra lättanvända konverteringsregler. Vi har försökt gå tillväga med sunt förnuft när vi har gjort omvandlingar och vi kan endast rekommendera varje SL att göra likaledes. Ofta leder en konvertering till att en SLP kan få orimligt höga FV i flera olika magiskolor, eftersom en SRR-besvärjelselistas besvärjelser kan vara utspridd över flera olika magiskolor i EDD. Vi föreslår därför att man i EDD avskaffar alla magiskolor och låter alla besvärjelser vara tillgängliga för alla magiker.

Man kan göra vissa noteringar för EDD:

- I SRR kan man lära sig magi utan att vara Magiker. Yrkena Utbygdsjägare (jägare) och Bard (gycklare) har t. ex. alldeles egna besvärjelser.
- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig onödig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Kom ihåg de ord Gandalf sa vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Regeln att Animism och Nekromanti absolut inte kan kombineras gäller inte i Midgård. Det finns nämligen nekromanti-besvärjelser som i SRR bara kan läras av animister, t. ex. Tala med död och Kontrollera andar.

1.2.5 EXCEPTIONELLA SLP

I Midgård finns det en del exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), dvs. mer än vad spelarrollerna kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Orsaken till detta är att om rollpersonerna blir för mäktiga skulle de kunna förändra Midgårds historia, vilket givetvis inte är önskvärt. Vad skulle hända om det plötsligt fanns en spelare vars rollperson är en mäktigare magiker än Gandalf? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper utöver vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte kunna ha grundegenskaper över 18. Vidare får en hjälte inte automatiskt sin KAR höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde.

Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

1.2.6 SVÅRIGHETSGRADER

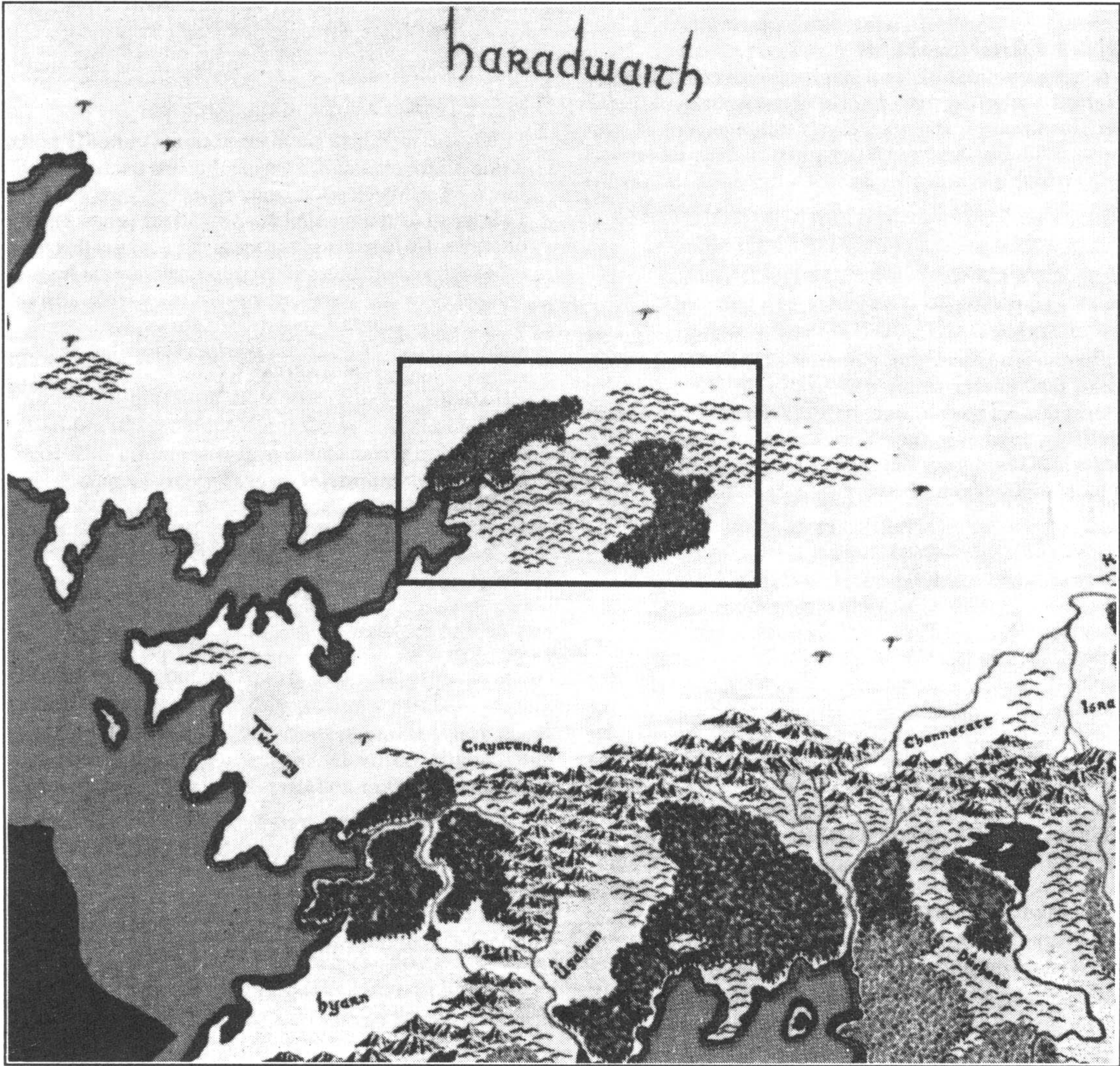
När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svårt det är att utföra handlingen. Här följer en tabell som visar hur det påverkar bonusen i SRR och CL i EDD

SVÅRIGHETSGRADER		
Grad	SRR	EDD
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	-10	-2
Mycket svårt	-20	-5
Extremt svårt	-30	-10
Vansinnigt	-50	-15
Absurt	-70	-20

1.2.7 VALUTA

Mynten i Midgård har andra värden än de vanliga i EDD. Vidare finns det fler sorter. Mynttabellen här nedan visar växlingskurserna. Den uppmärksamme märker att varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det beror helt enkelt på att spelkonstruktörerna har olika åsikter om vad saker och ting kostar. Skillnaderna har ingen avgörande inverkan på spelet. Följ därför prislistorna i det spel du använder.

MYNTTABELL	
Midgård	Expert
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km



2 ÄVENTYR I BOZISHA-DAR

Liksom andra exotiska delar av Midgård har Bortre Harad och dess huvudstad en del särdrag som man måste tänka på när de ska användas i rollspel. En detaljerad beskrivning av landet och dess invånare finns det inte plats för, men här nedan ger vi en kortfattad beskrivning av de områden som ingår i den här modulen.

2.1 ALLMÄNT OM BORTRE HARAD

Ytterst lite var känt om bortre Harad innan de númenoritiska sjöfararna landsteg i början av Andra Åldern. Invånarnas egna sägner, liksom vissa fysiska bevis, tyder på att landet inte alltid har varit så ogästvänligt som det är idag. En gång var det ett vackert och grönskande område, men redan någon gång före slutet av Första Åldern förändrades klimatet så att endast en förbränd öken med enstaka oaser återstod.

När sjökungarna av Númenor anlände omkring år 1100 (2Å), fann de en stark men primitiv nation i kustbandet. De två städernas ursprung hade redan förlorats i historiens dunkel, och haradrim hade redan utvecklat en egen kultur. De tog emot Västerens herrar som gäster och lärde sig en hel del av dem. Men de lät sig aldrig helt domineras av dúnedain. Haradrim har alltid betraktat utlänningar med viss misstänksamhet, och kallar dem för "poganin", vilket betyder ungefär "hedningar".

Under de följande århundradena växlade kontakterna med männen från Västerne i takt med tiderna och den haradriska kungens attityd. Det fanns dock tillräckligt med handelsutbyte för att man bland annat skulle uppföra flera byggnader i högnúmenoritisk stil i området vid Harads enda hamnstad. Här och där ute i ödemarkerna uppförde dúnedain befästa utposter, med tillåtelse från regimen i Harad.

Längre fram i Andra Åldern ändrades maktbalansen i södra Endor. Vid höjden av sin makt lyckades både Ard Engång Fåfång och Stormkungen skaffa sig starkt inflytande över de flesta av nationens invånare. Samma år som Númenor föll lät Ard mörda Bortre Harads kung, vilket ledde till skapandet av Regenternas Råd, som var ännu mer emot Ard. Likväl har landet aldrig erövrats med militär makt. Inte ens när Fienden var som starkast föll Bozishnarod under hans mörka inflytande.

Efter Saurons första fall levde Bozisha-Dar vidare som vanligt, och bibehöll en tolerant inställning till dúnedain som angjorde hamnen med sina skepp. En tid av ökat välstånd inleddes vid tiden för ringvålnadernas fall, och med undantag för smärre ingrepp av dúnedain har välståndet fortsatt till nutiden.

2.1.1 POLITIK

Makt och politisk kontroll är svårgripbara begrepp i Bortre Harad. Trots att eliten i Bozisha-Dar gärna vill påstå motsatsen, finns det ingen enskild auktoritet som har makt över hela folket. Det är riktigare att säga att den politiska makten är ett ständigt skiftande hav

av intriger. Ibland samlas makten hos en enda nationell ledare, men aldrig utan att han har stöd hos ett parti av klanledare och andra inflytelserika personer. Minsta felsteg kan kosta honom hans ställning.

Av tradition är Bortre Harad en absolut monarki, vars kung kallas Kralji. Men ingen sådan kung har styrt landet sedan Númenors fall. Den kungliga makten utövas i stället av Regenternas Råd. Från befrielsen från mörkret, efter Saurons första fall, har folket i Bortre Harad stött detta råd, och ingen enskild har hittills vågat göra anspråk på kronan.

Rådet har formellt makt att göra allt som en kung skulle kunna göra. Men i praktiken är Rådets medlemmar känsliga för ekonomiska påtryckningar och risken för uppror. Därför begränsar de sina åtgärder. Rådet och dess byråkrati har relativt stor makt i huvudstaden. Där finns ämbetsmän som sköter handel, sociala tjänster, byggnader, osv. Utrikesaffärer sköts direkt av de sju ledamöterna i Rådet.

Utanför huvudstaden har Rådet dock mest en rådgivande funktion. Klanhövdingarna är som självständiga småkungar och bestämmer över rättsskipning, handel och krig i sina folkgrupper, utan att be om tillstånd från högre myndigheter. Det betyder dock inte att de saknar lojalitet mot landet. Enligt klanhövdingarnas sätt att se är det Rådets uppgift att styra över huvudstaden och kontakterna med poganin. Men till dess att folket utser en ny Kralji styr nomadstammarna sig själva ute i Haradwaith.

2.1.2 EKONOMI

Ekonomi i Bortre Harad är mångskiftande, precis som man kan vänta sig av ett land som varit isolerat från sina grannar. Handel förekommer visserligen, men avstånden är så stora att folket ute i ödemarken själva måste kunna framställa allt de behöver. De kulturella skillnaderna mellan olika delar av befolkningen bidrar också till mångfalden. Behoven och sätten att tillfredsställa dem varierar från grupp till grupp beroende på livsstil och tillgängliga resurser.

HUVUDSTADEN

I Bozisha-Dar baseras den ekonomiska strukturen på de varor som produceras av hantverkare och säljs i byteshandeln på marknaden. Det förekommer också en del handel via sjöfart, med de tillhörande verksamheter som krävs för att hålla igång fartygen. Givetvis finns också alla de vanliga hantverken: skräddare, snickare, osv.

De som har varor eller tjänster att sälja inriktar sig främst på de rika eller på deras tjänare, som är de rikaste bland de fattiga. De har nämligen riktiga pengar. Handeln mellan de lägre klasserna är enbart byteshandel, medan skatterna och hyrorna måste betalas i kontanter. Mynt är sällsynta, ivrigt eftersökta och bevakas noga av sina ägare. Denna situation har orsakats av den styrande klassen, som använder bristen på pengar för att bevara sin makt. Eftersom en persons sociala ställning nästan enbart baseras på rikedom,

medför bristen på pengar att ytterst få människor kan ta steget från fattigdom till eliten. Endast en gång vart sjunde år slår man nya mynt, och då enbart ett litet antal för att ersätta sådana som förkommit och för att upprätthålla den internationella handeln. En annan följd av bristen är att de flesta 'service-inrättningar' i staden, som krogar, horhus och spelhålor accepterar löpande konton från sina stamgäster, som sedan betalar med gentjänster eller varor.

De fattiga som producerar varor brukar ha sin verkstad, butik och bostad i samma byggnad. Nästan allt som används i staden är också tillverkat där. Det gäller allt från de lätta, vida rockar som bärs på gatorna till de svärd och rustningar av hög kvalité som haradrim använder i strid. Priset beror på betalningsmedlet. Man vägrar här att ge kredit. Kan man inte betala för något så får man antingen be sina vänner om hjälp eller avstå. Om betalning sker med varor kan man använda prislistorna för att se vad varan man betalar med ska vara värd. Betalar man med mynt minskar priset med 15-25%, beroende på hur väl man lyckas pruta.

Handeln sker mest på stadens många torg. Både lokala hantverkare och främmande handelsmän gör sina affärer på dessa små öppna platser. Runt om staden odlas säd, frukt och grönsaker, som sedan säljs på marknaden. Här finns också spågummor, djurtämjare, gycklare och legosoldater. Utifrån kommer herdar från Narod Brijig som säljer getter och ull. Ibland kommer också karavaner från Usakan och Hyarn med exotiska varor från den mystiska södern. Men karavanernas inverkan på ekonomin har inte varit stor. Deras varor har i regel varit avsedda för de rikare folken i Umbar och längre norrut, där elfenben, bärnsten och pälsverk betingar höga priser och betalas med guld. Det man säljer i Bozisha-Dar är bara det man nödvändigtvis måste för att byta till sig vatten och mat. Men omkring 3 Å 1640, när Dar och det omgivande landet blir rikare, ökar också handeln med karavanerna.

KULLARNA

Kommersen är mindre komplicerad runt Narod Brijig än i staden. Här finns ännu mindre pengar, och ett mindre varierat utbud av varor. Den vanligaste handelsvaran är geten, för getter kan man aldrig få för många av. Bland sig själva handlar kullarnas folk med hemvävda kläder, hemslöjdade föremål av trä och metall, matvaror och djur. Fastän mynt är sällsynta är folk väl medvetna om deras värde, särskilt guldets makt över människorna i staden. Men de har ett ordspråk som säger att en tung penningpung leder till svår olycka. Få lyckas behålla sitt guld längre än det tar att gå till marknaden. Folket bland kullarna handlar också med Covshek-pust eller Ökenmännen. I utbyte mot metall, kött och tyg får de Bozisha-Miraz värdefullaste naturtillgång, bärnsten. Denna säljer de sedan vidare till de rika i staden eller till passerande karavaner.

ÖKNEN

Folket i öknen lever i ett kollektivt samhälle och ägnar sig åt att leta efter bärnsten i Eldens Spegel. Bärnsten är värd ungefär ett guldstycke för en knytnävsstor bit. Detta är deras viktigaste betalningsmedel gentemot andra folk i Harad, men sinsemellan bedriver de ytterst lite handel. Om en man t. ex. behöver ett svärd tar han

ett ur stammens förråd, eller också köper han ett av männen på kullarna nästa gång han kommer dit. Den som fått något för egen del visar sig tacksamhet mot stammen genom att arbeta lite hårdare de närmaste dagarna. Inom stamgemenskapen är de ytterst vänliga, men mot dem som står utanför kan de vara hårda som sten. Ökenfolket begär ett rimligt pris för sin bärnsten och sina tjänster, t. ex. som vägvisare, men de prutar aldrig. De skulle hellre låta en man dö av törst än sälja honom en droppe vatten, om han varit så ohövlig att han försökt pressa ned priset.

2.1.3 KULTUR

Människorna i Bortre Harad hör till en ras vars ursprung är höljt i dunkel. Ingen vet om de alltid bott här eller om de kanske har vandrat in, till exempel från djunglerna längre söderut. De tidigaste númenoritiska källorna visar att de redan då levde i stort sett som nu. Folket i Haradwaith har aldrig försökt erövra andra områden, och inte heller är de pigga på att emigrera därifrån. Därför finns deras kultur bara i detta område. Trots yttre påverkan blomstrar och består deras levnadssätt. I en tidsålder då stormakterna i Midgård är relativt svaga, lever haradrim i en kulturell enklav.

Med tanke på att haradrim är ytterst homogena till utseendet kan man tycka att deras kulturer är förvånansvärt mångskiftande. Skillnaderna i livsstil är stora mellan rika och fattiga i städerna, mellan stadsbor och Narodbrijig ("Kullarnas män"), och ökennomaderna, Covshek-pust ("Öknens män"). Man kunde nästan tro att de var helt skilda folk.

En sak är dock gemensam för alla invånare i Bozisha-Miraz: religionen. Den är en kult med många myter, som förbinder landet med folket och gudarna. I större eller mindre utsträckning observeras kulten av alla. Den innehåller både en skapelseberättelse och en religiös lag som styr varje aspekt av livet i ökenlandet. Allt detta härstammar ur en enda legend, Kat Polozaj, som sjungs av shamanerna i området.

UTSEENDE

När man förknippar människorna i Bortre Harad med folken längre söderut i Mûmakan, utgår man från likheten i utseende. De sydliga haradrim är långa och seniga, med mycket mörk hud och svart hår. Deras ögon är också mycket mörka. Ansiktetsformerna varierar från breda och platta till långa och höknästa. Håret kan vara rakt eller krulligt.

I huvudstaden Bozisha-Dar hittar man oftare människor som uppvisar tecken på främmande härstamning. Då och då kommer dessa främmande arvsanlag upp till ytan och ger någon ljusare hud eller mer nordlig kroppsbyggnad. Men det händer sällan och bara i enstaka fall.

LIV OCH DÖD

Bozishnarods religion ger dem en avvikande uppfattning om döden. De tror inte på något liv efter detta, likväl fruktar de inte döden. I stället betraktar de döden som en befrielse. Barnen får lära sig att hoppas på en blomstringstid för sitt land, men när människorna kommit upp i vuxen ålder har de i regel förlorat dessa förhoppningar. Visserligen sätter döden stopp för livets glädje, men också för dess sorger och svårigheter. Och i ökenlandet finns det många svårigheter.

ATTITYDER

Trots deras resignation inför ödet, är Bozishnarod inga sorgsna människor i vardagslivet. Bland sina landsmän betraktas de som sällskapliga och gladlynta. Även utländska köpmän behandlas varmt av samhällets institutioner. Men det finns gränser för vänskapligheten. Det är viktigt för haradrim att utlänningar har goda skäl för att komma till deras land. Köpmännen fyller en funktion i landet och tas emot som hedrade gäster. Utlänningar som har andra ärenden kan däremot få problem; turister, emissarier och äventyrare blir inte alltid väl mottagna.

Bozishnarods livsstil är ett slags hårdför pragmatism. De lägger stor vikt vid personlig heder och familjens heder, vilket hör samman med troheten mot landet och dess gudinna. De är realistiska och ägnar sig inte åt drömmar. Ingen förväntas ge mer än han har, men om någon kan göra sin plikt genom att ge sitt liv, förväntar man sig att han gör det.

FAMILJEN

Familjebanden är det viktigaste av allt, näst efter religionen. Familjerna omfattar ofta fyra generationer, och leds av den äldste arbetsduglige manlige medlemmen. I Brij Mijesec och bland Covshek-pust ute i öknen fungerar klanen som en familj. Ett barn hör t. ex. lika mycket till sina fastrar, mostrar och farbröder som till sin far och mor. I Dar, där folket är mer uppdelat på olika yrken och sysslor, och där husen sätter gränser för familjegruppernas storlek, är kontakterna med avlägsna släktingar inte lika intensiva. För stadsborna har banden till klanen inte någon större betydelse annat än vid bröllop och andra större festligheter. Annars är huset och arbetsplatsen centrum i stadsfamiljens liv. Familjefadern bestämmer. Hans hustrur och barn förväntas lyda honom utan att ifrågasätta. I majoriteten av hushållen betyder det inte att man lever under tyranni, utan snarare ett samarbete där man diskuterar men där mannen har det slutliga avgörandet. En man som styr sin familj utan medkänsla kan bli illa sedd av släkten.

SPRÅK

Folket i Bortre Harad talar ett språk som kallas *apysaiska*, och som är rikt på metaforer och färger. Den muntliga traditionen, där alla pojkar får lära sig de gamla religiösa myterna utantill, har bevarat språket från förändringar. Man talar idag nästan precis likadant som man gjorde när de första Sjöherrarna lades till vid kusterna. Många talar också haradaiska rätt bra, och en liten men växande del av befolkningen kan konversera på väströna, vilket är fördelaktigt i utrikeshandeln.

SOCIALA KLASSER

Det finns inga lagar som säger något om adel, borgare eller sådana bestämda klasskillnader i Bortre Harad, men genom historien har man ändå utvecklat ett klassamhälle där de olika grupperna är rätt väl definierade.

Det översta skiktet består av de familjer som styr Bozisha-Dar. Enligt lagen ska makten utövas av de rikaste familjerna, så i teorin kan en framgångsrik familj ta sig in i makteliten. Men med åren har ett fåtal klaner kommit att kontrollera en allt större del av

landets rikedomar. Möjligheterna för utomstående att ta sig in bland dem är rätt små, särskilt eftersom den enda möjligheten att komma med i den styrande eliten är att tvinga ut en annan familj. Alla de styrande familjerna fruktar detta, och samarbetar gärna för att hindra en nykomlings framgångar.

Vid sidan av de rika lever de fattiga. Ordet "fattiga" är egentligen inte sant, eftersom de flesta stadsbor har det ekonomiskt väl ställt. Men ordet används för att kontrastera dem mot de rika. De "fattiga" är alltså alla stadsbor utom de som arbetar i stadens styrelse. Det finns också verkligt fattiga som bor i skjul i den sämre delen av staden. Men majoriteten har det relativt bra.

Den tredje gruppen består av de haradrim som bor utanför staden. Bland Månkullarna, på Torra slätterna och ute vid Eldens Spegel finns många klaner med olika sysselsättning och näringsfång, men som alla hör till den haradriska kulturen.

Alla dessa grupper fyller sin funktion i nationens historia. De rika i Dar ägnar sig åt stadens styrelse och klanens affärer. Deras liv är relativt bekymmersfria och luxuösa. De vanliga "fattiga" stadsborna arbetar med hantverk och köpenskap, och kan möjligen kosta på sig att roa sig i stadens nöjeskvarter. Ökenfolkets nöjen består ofta i stråtröveri och klanfejder. I Brij Mijesec och runt staden Tresti är de flesta människorna getherdar. Och vid kanten av Ogladalo Vatra slår Covshek-pust upp sina tält, från vilka de gör utfärder och letar efter bärnsten.

MAKT OCH RIKEDOM

Som tidigare påpekats är Bortre Harad ett samhälle där en familjs ställning beror nästan helt på dess rikedom, särskilt i städerna. Traditionen säger att endast de som bor i palatsen på den stora kullen i Bozisha-Dar kan ha tjänster i administrationen och regeringen. Alla dessa hus tillhör staten och måste hyras för dyra pengar.

Det finns också en hög insatsavgift, som man måste betala när man flyttar in. Insatsavgifterna är offentliga, och höjs eller sänks beroende på vad de som bor i huset gör — har de viktiga positioner och hög status, så höjs avgiften. Men man kan när som helst förlora sin bostad. Skulle någon annan betala den gällande insatsavgiften, så måste staten genast annullera hyreskontraktet och de boende måste flytta ut för att ge plats åt nya hyresgäster.

Familjer som bott på detta sätt länge brukar lägga undan ekonomiska reserver för att skydda sig mot sådana övertaganden — blir de utslängda kan de helt enkelt flytta till ett annat likvärdigt hus, eller kanske gå upp ett snäpp till en ännu dyrare och mer statuslad bostad. Men saknar de pengar måste de flytta ned tills de hittar en bostad de har råd med. Sådana bostadsbyten är alltid fyllda av synnerligen komplicerade intriger. En enda ny familj som flyttar in kan starta en kedja av omflyttningar på kullen, som kan ställa till kaos i flera månader.

De fattigare stadsborna är också beroende av pengar för sin ställning. De hyr sina bostäder, och hyran måste betalas med mynt. Stadens mäktiga ser noga till att det alltid är ont om mynt. Därför måste även de rikaste hantverkarna och köpmännen i staden ständigt samla

på sig guld och silver för att kunna behålla sina bostäder och verkstäder.

Utanför stadens murar betyder guld och silver inte alls lika mycket. Den enda användning man har för sådant är när man handlar med stadsborna. Har man pengar kan man få dem till nästan vad som helst.

KLÄDER

Klädedräktens utseende dikteras av klimatet. Löst sittande plagg i ljusa färger är vanligast. Långa tunikor som hålls samman med ett bälte. Männen har ofta benlindor av linne, medan kvinnorna har vida, tunna byxor. Utomhus bär man vita kläder för att skydda sig mot hettan. Vid festliga tillfällen förekommer dock mer färgglada plagg. Rött och guld är populärt, men de flesta klaner använder en egen färgkombination som gör det lättare att se vem som hör dit.

MAT

Haradrims mat är starkt kryddad. Det har en praktisk orsak: genom att svettas håller man sig sval, och kryddor underlättar svettning. Haradriska måltider utmanar utlänningars tungor och attackerar deras näsor.

Den enda boskap som är vanlig i Harad är getter. Getmjölk, getost och getkött är en viktig del av dieten. Bröd bakas av säd som odlas i närheten av Dar. Man äter också frukt från landets två skogar, söta kakor, och dricker gärna starkt, kryddat te.

NÖJEN

Haradrims viktigaste traditionella tidsfördriv är krig och krigiska konster. Det finns åtminstone tjugo olika slags tävlingar enbart i ryttarkonst, och minst lika många i andra krigiska övningar. Inomhus ägnar man sig gärna åt schackliknande brädspel. Folket i Bortre Harad dricker mycket, och överallt finns krogar där man gärna ägnar sig åt högljudda dryckeslag långt in på natten. Den populäraste drycken är ett starkt vin som kallas Pijan. Det görs på frukter från Suza Sumar.

2.2 STADEN BOZISHA-DAR

Bortre Harads huvudstad är uppkallad efter det bördiga området vid floden Rijeshas mynning, där den ligger. Den heter Bozisha-Dar, vilket betyder "gudinnans gåva". Stadens bebyggelse innehåller allt från ökentält och enkla skjul till stora palats i númenoritisk stil. De flesta husen är dock byggda av lertegel och överdragna med vitt murbruk. De många likadana, kvadratiske husen får alla avvikande byggnader att se utländska och främmande ut.

Staden ligger bekvämt i en vid krok av floden, alldeles ovanför den samling av grund och undervattensklippor som gör det omöjligt att segla uppströms. Smala gator slingrar sig upp mot den höga kullen i norra delen av staden, där de förnämsta palatsen ligger. Kullen kallas Katedrala och är täckt av en frodig grönska, tack vare ett system av bevattningskanaler, qannater, som huggits ut i själva kullen. Palatsens tjänare ägnar många timmar varje dag åt att vattna grönskan. Mellan palmer och ormbunkar visar de förnämas palats upp deras rikedom.

I norr sluttar Katedrala i terrasser ned mot stadsmuren, som löper alldeles utmed floden. På sluttningarna bort från Rijesh sprider staden ut sig från kullens bas

ut till stadsmuren. Staden har vuxit fram under hundratals år, utan någon central planering, och kan bäst beskrivas som en stor labyrint. Endast den kupolformade kullen anger riktningen för dem som vandrar på gatorna utan att känna vägen. Två av stadens kvarter beskrivs mer ingående i avsnitt 4.3. De övriga delarna beskrivs kortfattat här nedan, för den händelse att spelarrollerna ger sig bort från de områden som ingår i de färdiga äventyren.

2.2.1 KATEDRALA

På kullen Katedrala bor de mäktigaste och rikaste familjerna i Bozisha-Dar. Deras fina palats ligger vackert på höjden. De är byggda på terrasser så att de högre upp står väl ovanför de lägre. Ju högre upp man bor, desto betydelsefullare är man. Alla byggnader på kullen är magnifika, men högst upp ligger sju palats som är större och förnämligare än alla de andra. De kallas för Kungens hus, och bebos nu av medlemmarna i Regenternas Råd.

I fråga om politisk makt anses de sju husen vara precis lika, men till utseendet är de helt olika. Alla har sin egen stil och karaktär, och deras namn beskriver den stämning som råder i varje hus.

2.2.2 HANTVERKARKVARTEREN

På ömse sidor om Festivalkvarteret, utmed stadsmuren, ligger de områden där stadens hantverkare bor. Varje hus här innehåller bostad, verkstad och butik för en hantverkare och hans familj. Byggnaderna är av traditionellt haradrimitisk typ, med enstaka utländska detaljer här och där. De flesta har två våningar, med bostad ovanpå och arbetsplats på bottenvåningen. De flesta hantverkarna arbetar i sina butiker medan andra medlemmar av hushållet säljer varorna på Marknaden. Besökare med intresse för varorna är välkomna, och vill man göra en speciell beställning måste man gå till hantverkarens butik och tala med honom själv.

Gatorna i de här kvarteren är för det mesta lugna och tysta. Trafiken är gles och det enda som hörs är ljuden från hantverkarnas arbete. På natten tystnar också dessa ljud, och allt blir mycket stilla. Det märks att invånarna är hederligt och arbetsamt folk.

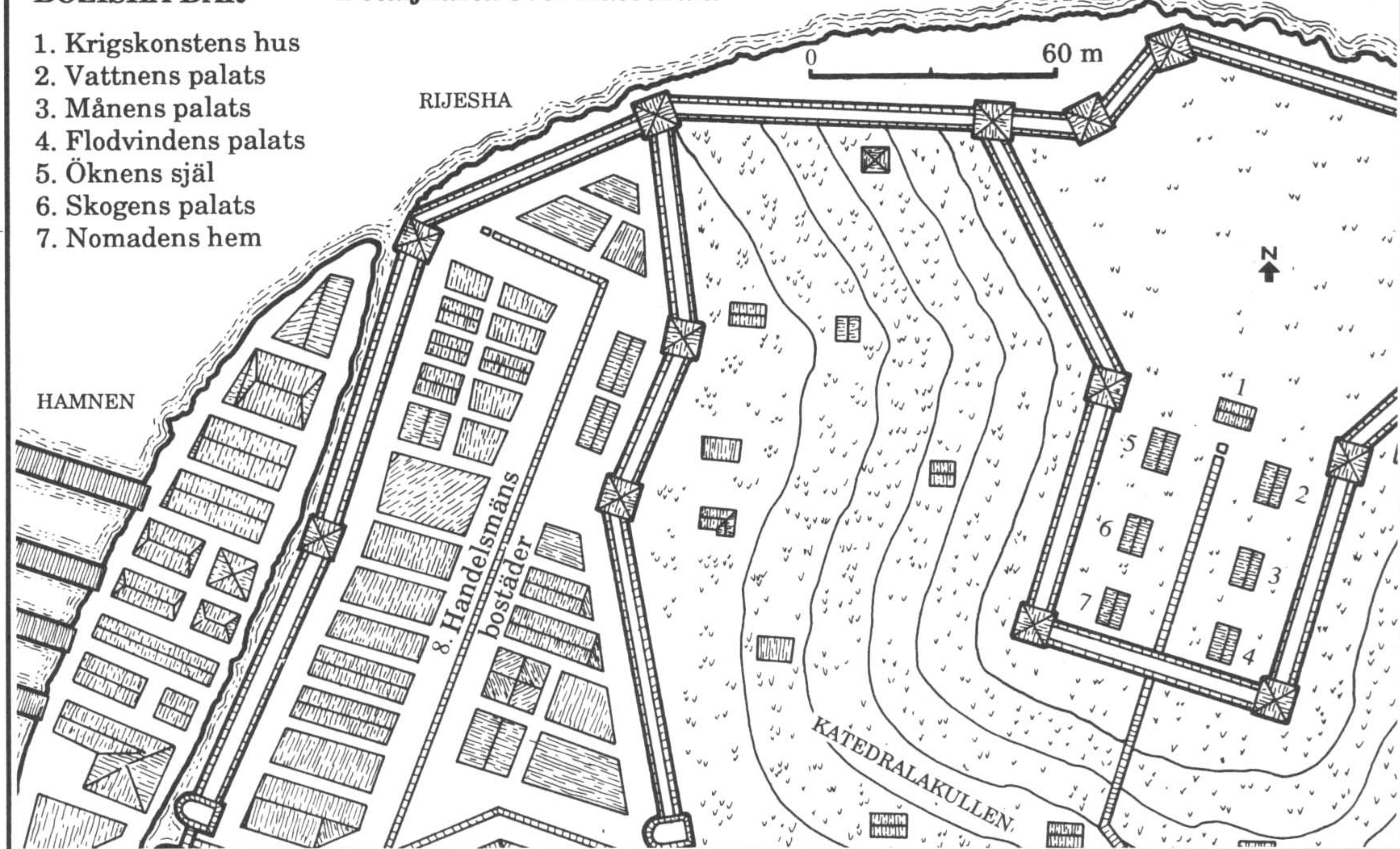
2.2.3 OFFICIELLA KVARTERET

Andra sidan av nöjesdistriktet gränsar mot de ståtliga byggnaderna i det officiella kvarteret, där stadens byråkrater och tjänstemän huserar. Haradrim betraktas ibland som gammalmodiga och primitiva, men de saknar inget när det gäller administration. I stora praktfulla byggnader utövar här stadens styrande sin makt. Husen är byggda i en stil som efterliknar númenoriternas, men de kan inte alls mäta sig med palatsen på Katedrala. Gatorna är breda och kantas av palmer, och många hus har fina trädgårdar bakom fasaderna.

De som arbetar här åtnjuter ingen hög aktning bland haradrim. Byråkratin är inte särskilt korrumpad, eftersom det mesta av sådant som mutor och svågerpolitik sker helt öppet och är accepterat. Det är snarare den korta arbetstiden och den slappa livsstilen hos den styrande klassen som väcker förakt hos vanligt folk. I de flesta andra länder är maktens makten inom en bördssadel

BOZISHA-DAR

Detalj-karta över Katedrala



vars medlemmar uppfostras till styresmän, eller också måste man visa sin duglighet för att uppnå en maktposition. Men i Bozisha-Dar räcker det med att vara rik. Det inbjuder knappast till någon större respekt bland folket. Styresmännen måste förtjäna varje uns av aktning de vill åtnjuta, och de lägre byråkraterna är sällan omtyckta.

2.2.4 BOSTÄDER

Öster om det officiella kvarteret bor de ämbetsmän som inte har hus på Katedrala. Det är främst kontorister, skrivare och bokhållare som inte uppnått sin position genom rikedom utan anställts som vilken annan arbetskraft som helst. De har vissa förmåner, bland annat hyresfri bostad och lön i pengar. Husen ser ut ungefär som i hantverkardistriktet, men i stället för verkstäder och butiker har man här kontor och sociala utrymmen. Gatorna är bredare och inte lika belamrade med varor, men husen hålls inte i lika gott skick. Vanligt folk i Dar säger: "Tjänstemännen lever bäst bland alla de fattiga i Dar, och det enda det kostat dem är deras heder."

2.2.5 GILLESHELLARNA

I hörnet mellan Katedrala och nordöstra stadsmuren ligger gilleshallarna, en grupp byggnader som inte är fullt lika majestätiska som husen i det officiella kvarteret. Alla yrkesgrupper är organiserade i gillen, "sloga", som träffas här en gång i veckan för att diskutera sina affärer. Gillesmötena urartar alltid till fester, och framåt natten syns många gillesmedlemmar vackla iväg mot nöjeskvarteren.

Gilleshallarna är byggda av sten och innehåller för det mesta en enda stor möteshall samt några små kontor och bostäder för de heltidsanställda skrivare

som varje sloga håller sig med. De rikare gillena, som t. ex. guldsmedernas, har också bankvalv där man kan förvara värdesaker åt medlemmarna. Anställda vakter svarar för säkerheten.

2.2.6 KARAVANPLATSEN

De stora handelskaravanerna som passerar genom staden eller lastar om sina varor till skepp i hamnen, slår upp sina tält på ett stort öppet fält som helt enkelt kallas "karavanplatsen". De enda byggnaderna som finns här är ett antal skjul som där man förvarar mat åt hästar och kameler. När en karavan anländer förvandlas området. Tält av alla former och storlekar reses, luften fylls av exotiska dofter och sorlet av främmande röster. De handelsmän som färdas i karavaner kommer från områdena norr och söder om Haradwaith. Ökenfolket tjänar ibland som vakter eller vägvisare, och några av karavanerna sköts faktiskt av folk som bor i Dar.

När tälten har rests och karavanen har kommit till ro uppstår en informell marknad bland paviljongerna. Stadsfolket strömmar till för att se vad som finns att köpa, men finner oftast att varorna är alldeles för dyra för dem. Besökarna är sällan intresserade av byteshandel, utan vill ha betalt i mynt.

Karavaner kommer tre eller fyra gånger i månaden, ibland oftare. Folket i Dar har inget större ekonomiskt utbyte av dem, men de hjälper till att finansiera den haradriska sjöfarten och skeppsbygget. De köper också en hel del mat. De flesta stadsborna tycker att det är slöseri att upplåta ett så stort område innanför stadsmuren, som kunde användas att bygga bostäder. Men man älskar ändå karavanerna därför att de för med sig nyheter från främmande länder och är skådespel som förgyller tillvaron.

2.2.7 KÖPMÄNNENS KVARTER

De finaste bostäderna i staden, utanför Katedrala, finns i köpmännens kvarter. Området inhägnas av en mur och ligger intill karavanplatsen. Här är gatorna breda och kantade av palmer. Husen är byggda i haradrisk stil, men är större än de andra. De har tre eller fyra våningar, och många har trädgårdar på gårdsplanen. De bevattnas via ledningar från floden. Det är ett stillsamt område, men ett favoritmål för stadens tjuvar eftersom många av invånarna är bortresta en stor del av året.

2.2.8 DE FATTIGAS STADSDEL

Liksom de flesta andra liknande platser över hela Midgård är de fattigas kvarter i Dar den mest kriminellt belastade delen av staden. Här bor de enklaste arbetarna och de arbetslösa i ruffiga hus, skjul och tält. Enligt lagen ska även dessa betala hyra för sina bostäder till staden, men alla försök att samla in pengar härifrån har upphört för länge sedan. Folk bor kvar i sina kåkar därför att det skulle medföra för stora svårigheter att vräka dem.

De smala gatorna är belamrade med avfall och smuts, och husen är föga bättre. Endast ett fåtal av husen är hela och någorlunda snygga. Generationers vanvård har förvandlat den här stadsdelen till ett ghetto. Där tegelväggar har rasat har man lagat dem med trä och tältduk. På andra ställen har man röjt undan resterna av rasade hus och slagit upp tält i stället.

Det finns knappast någon orsak för den som inte bor där att ge sig in i de fattigas stadsdel. Utbölingar betraktas med misstänksamhet och får ofta problem. De som slipper igenom är mest sådana som kommer för att underhandla med de kriminella ligor som har högkvarter här. Skurkar som vill råna eller lura förbipasserande arbetar hellre i nöjesdistriktet, där det finns mer pengar att hämta.

2.2.9 ARBETARNAS HEM

Innanför hamnen, norr om den fattiga stadsdelen, ligger en samling prydliga haradriska hus där stadens arbetare bor. Husen här är mindre än i de finare stadsdelarna, men de är välskötta. Varje hus hyser två familjer, en på nedre våningen och en på den övre. Till övervåningen kommer man via en trappa utanpå huset. Familjerna delar bara på skorstenen, som ligger mitt i huset och har två eldstäder på varje våning. Husen är inte alls identiska, men de flesta är byggda efter denna grundplan. Här och där finns små trädgårdar med kolonilotter där invånarna kan odla grönsaker. Med undantag för dessa gröna fläckar är området vitt, dammigt och enformigt.

Arbetarna är starka, hederliga och gammalmodiga. Av alla stadens invånare har de påverkats minst av tidens skiften. Men även här kan man se enstaka utländska föremål som har börjat komma in med den ökande handeln.

2.3 HAMNEN

En stor del av Dars nuvarande välstånd kommer från utrikeshandeln via stadens hamn. Vid dess stenpirar ankrar skepp från främmande länder både norrut och söderut, liksom fartyg ägda av Dars egna sjöfartsbolag.

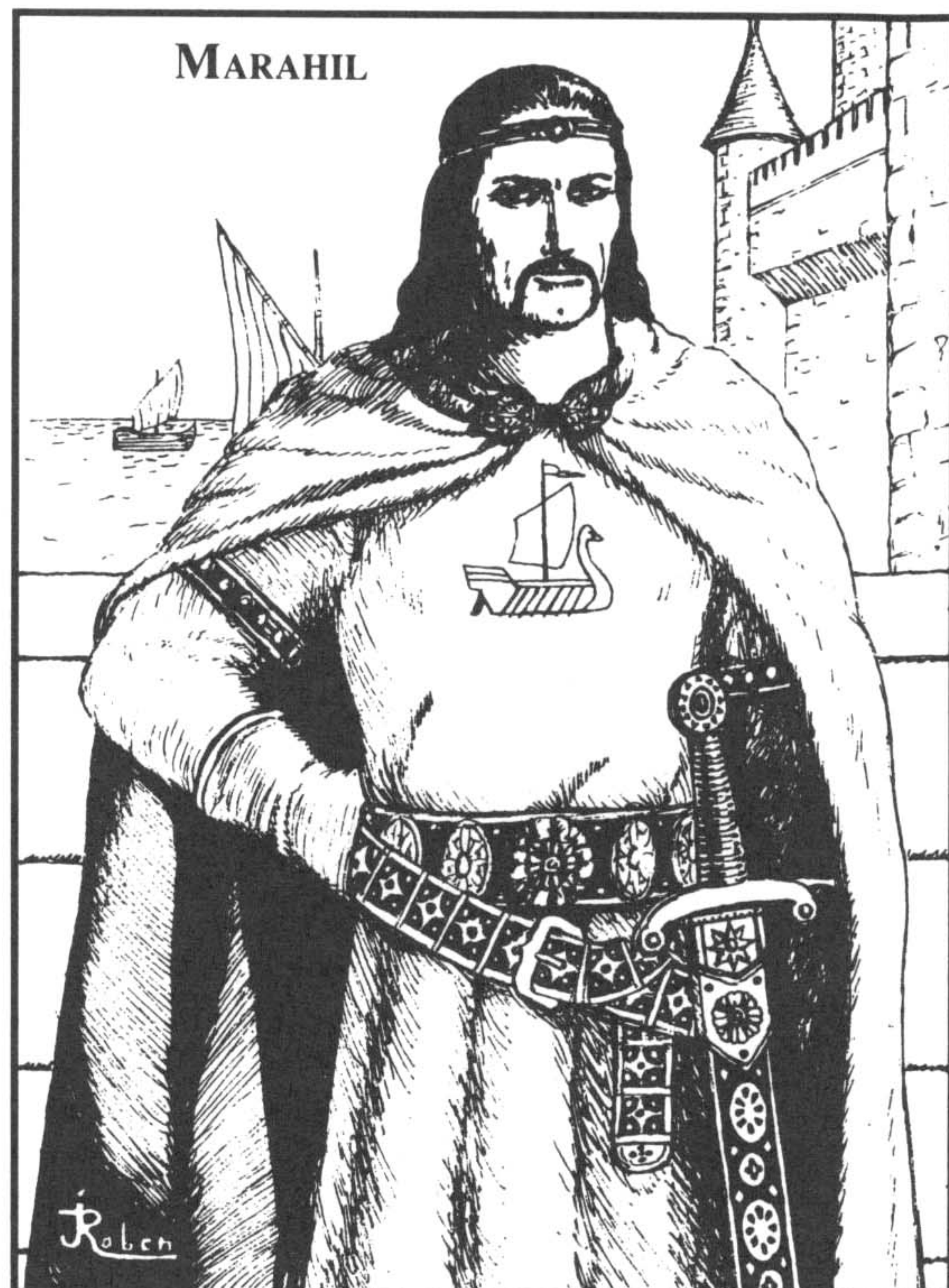
Varor från många karavaner lastas om till fartyg här innan de fortsätter resan norrut. Passerande fartyg lägger till här för att förnya sina förråd. Här råder en hektisk aktivitet med fullt av roddbåtar som ilar fram och tillbaka för att betjäna de seglande fartygen.

Närmast vattnet ligger stora lagerlokaler, och vid pirernas slut finns varv som tillhör stadens två skeppsbyggande familjer. Förutom att de bygger nya skepp ägnar de sig också åt att reparera fartyg, och båda varven har anordningar för att dra upp stora skepp på land.

Det finns också färjor som går från hamnen över Rijesha och kan frakta över karavaner. Överfarten är dyr, men de flesta karavanförare är kloka nog att inte riskera en mödosam och farlig färd uppför floden till närmaste vadställe. Färjeföretaget har flera stora, flatbottnade båtar och en egen liten hamn på andra sidan floden.

2.4 OMGIVNINGARNA

Utanför stadens murar finns ett område som mer räknas till staden än till landsbygden. Här finns odlade fält med vete och andra grödor som bidrar till att föda staden. Norr om Rijesha ligger en välbärgad isförsäljares gård, och där finns också en del mindre hus som tillhör de rika, dit de kan dra sig tillbaka för att tillfälligt slippa stadens buller. Till skillnad från tomter och hus inne i staden betraktas dessa egendomar som privatägda. En familj som förlorar sin hyresrätt i staden kan alltså använda "sommarhuset" som tillflyktsort. Ofta säljs de här husen för att finansiera politiska manövrer, vilket gör att de bevakas noga av de styrande i Dar.



3 AMBASSAD TILL BORTRE HARAD

Relationerna mellan Gondor och staden Umbar är mycket dåliga. Pirater och rövare som stöds av korsarna härjar i sjöfarten och ställer till stora problem för handeln med länderna längst i söder. För staden Dol Amroth, som baserar en stor del av sin ekonomi på sjöfart och handel, är detta mer än ett irritationsmoment. De liv och skepp som gått förlorade, liksom störningarna i ekonomin, har gjort att stämningen vid furstens hov är upprörd. Riddarna och väktarna kräver handling.

Efter att ha tänkt över flera alternativ har fursten och hans rådgivare beslutat använda ekonomiska påtryckningar i stället för militärt våld för att lösa problemen. Furst Celdrahil tänker skicka en ambassad till Bozisha-Dar i Bortre Harad. Dess uppgift är att få Bortre Harad att gå med på att isolera Umbar genom att hindra inflödet av varor dit. Han hoppas att hotet mot Umbars hegemoni i området, tillsammans med det faktum att pirathärjningarna är en nagel i ögat på handelsmän både från söder och från norr, ska få Haradrims herrar att gå med på en handelsblockad mot Umbar och Främre Harad. Om detta kan ske tror fursten att Umbar kommer att tvingas vekna eftersom de också är beroende av handeln.

Förslaget ska framföras av furstens slugaste riddare, lord Marahil. Under hans befäl ska en stor palanrist ur flottan segla söderut vid nästa nymåne för att påbörja förhandlingarna. Marahil ska träda upp inför det styrande Rådet i Bozisha-Dar med frikostiga gåvor och presentera furstens plan. Tillsammans med riddaren kommer en del andra som fått furstens tillstånd att segla med palanristen. Fyrtio av stadens bästa krigare ska skydda ambassaden till sjöss, men stående avtal med Haradrim gör det omöjligt att ta med vakterna i land.

3.1 ROLLPERSONER

Rollpersonerna i det här äventyret bör ha en blandning av yrken och förmågor. Scenariona är avsedda för personer på första, tredje och femte rangen, men en grupp på sex rollpersoner med lite olika ranger bör kunna klara av utmaningarna. Så länge spelarna handlar med eftertanke och SL bevakar balansen i spelet bör allt gå bra.

Rollpersonerna kan ha utsetts att följa Marahil av olika skäl. Några har förbindelser vid furstens hov och följer med som turister, för att se främmande länder. Andra är med som assistenter till ambassadören, fast han sköter det mesta av sitt arbete själv. Några kan ha ärende i Dar, t. ex. att besöka gamla vänner, att inleda eller stärka handelsförbindelser, eller en stark önskan att komma bort från Dol Amroth.

3.2 FURSTENS AMBASSADÖR

MARAHIL

Ledaren för den furstliga delegationen har länge varit en av Umbars argaste fiender. Hans krigiska framgångar mot de sydröna har gjort honom känd som en

stark och respektingivande person bland Främre Harads folk. Marahil är inte förtjust i Främre Harads folk, som en gång utsatt honom för tortyr. Lyckligtvis inser han att folket i Bozisha-Dar oftare är fiender än vänner till sina nordliga kusiner. Han låter också furstens önskningsfå företrädare framför sina egna känslor, för det mesta. Men om han skulle behandlas illa av dem han besöker kan han reagera med oväntad våldsamhet. Han är mer listig än ridderlig, och det var därför fursten utsåg honom att sköta förhandlingarna.

Ambassadören är en upphöjd man som håller sitt privatliv för sig själv. Endast ett fåtal känner till att han är halvalv. Hans utseende stämmer väl med hans egenskaper: långt mörkt hår, mustasch, genomträngande grå ögon. Hans uppsyn håller nyfikna på avstånd.

3.3 VIKTIGA SYDRÖNA

SLU CARLON

Slu Carlon är för närvarande den mest inflytelserike medlemmen av Regenternas Råd i Bozisha-Dar. Han bor i det dyraste av de sju palatsen överst på Katedrala, och har fler anhängare än någon annan bland stadens befolkning. Folket gillar honom på grund av hans muskulösa skönhet och ljusa hy, som visar att han tillhör en gammal rik familj. Hans hudfärg är ovanlig och markerar att han inte är någon vanlig haradrimit från kullarna eller öknen. Den väldiga familjeförmögenhet som han ärvt ger honom säte och stämma i Regenternas Råd. Som innehavare av Skogens palats är han också *Ambassadör till Främmande Makter*, med alla de fördelar det medför.

Carlon är en imponerande man. Han är lång och kraftigt byggd, och går som en tränad krigare. Han är alltid välkammad och håller sin mustasch i perfekt trim. Hans uppträdande stämmer med hans utseende. Hans tal är mjukt, men under de vänliga orden märks att han är van att bli åtlydd. Han är en skicklig svärds-kämpe och har också visat stor begåvning som taktiker. Hans flagga föreställer en silverne kroksabel på röd botten.

Trots dessa kvalitéer har han förblindats av sin maktlystnad. Slu Carlon brevväxlar regelbundet med vänner i Umbar, och konspirerar för att göra sig själv till kung över Bortre Harad. Han förstår inte att hans eget folk skulle döda honom på fläcken om de fick höra talas om dessa planer. Han är också helt duperad av sina "vänner" som smörjer honom med löften om stöd för hans planer, men egentligen bara vill utnyttja honom för sina egna syften. Lyckligtvis underskattar både Carlon och hans vänner i Umbar den kraft som Bozishnarod skulle uppvisa om deras planer sattes i verket.

DEL IMAT

Det finns fyra män som står ivägen för Carlons ambitioner. Tillsammans utgör de den koalition som för närvarande styr Rådet. De leds av sin mest dynamiske medlem, Del Imat. Medan Carlon ser ut som en sofistikerad stadsbo är Imat hans motsats — han ser ut som

om han kommer direkt från öknen. Hans anhängare finns främst i områdena utanför staden, där man håller hårt på traditionerna. I staden finns det många som egentligen inte bryr sig ett dyft om landets gamla traditioner, men Imat och folket ute bland kullarna och i öknen tror verkligen på de hävdvunna sederna.

Som ambassadör till Tresti har han glädje av dessa åsikter. Han och hans koalition i Rådet står fasta emot dem som vill ha förändringar och nymodigheter. Imats bostad, Månens palats, visar att han är nummer fyra i rangordning bland Rådets medlemmar. Hans position är nästan lika stabil som Carlons. Förutom sitt politiska arbete sköter han stadens största skeppsrederi, som bedriver sjöfart till södra Gondor. Han skulle



förvisso inte tillåta att Bortre Harad blev en gondorisk koloni, men han är vänligt inställd till Dol Amroth.

Imat är smal och stillsam, och ger ett intryck av fromhet. Hans hud och hår är kolsvarta, och hans ögon är mörkbruna. Han bär den traditionella, vida dräkten och har en orange och grön turban på huvudet. Liksom Carlon är Imat en skicklig krigare, men inte någon stor fältherre. Hans flagga föreställer en fullmåne i silver och en blå vattendroppe på svart bakgrund.

PON OLARTI

Fastän Imat är den vitalaste medlemmen av den styrande koalitionen, är han inte den rikaste. Den äran, tillsammans med palatset Öknens själ, tillhör en tystlåten man vid namn Pon Olarti. Han är det näst rikaste mannen i Dar efter Carlon. Av de fyra styrande är bara Olarti och Imat vänner, och inte ens de har någonsin stått varandra riktigt nära. Olarti är inte lika bestämd som Imat när det gäller de gamla traditionerna, men de två kompletterar varandra perfekt. Olarti är en vänlig och stillsam man som nått sin makt enbart genom ärvda rikedomar. Han bryr sig inte så mycket om

politiska intriger utan överlämnar det åt sin mer erfarna vän. Men han ger Imat allt det stöd han kan uppamma med hjälp av sina rikedomar. För Olarti är familjen det viktigaste, tillsammans med ett passionerat intresse för att skriva poesi. I Rådet har han uppdraget att vara Ambassadör till nomaderna. Men hans sätt att utföra sina plikter vittnar om att han ser dem mer som ett tidsfördriv än något annat.

Olarti är varken lång eller smal. Han väger ungefär 10 kilo för mycket för sin kroppslängd på 172 centimeter. Hans hud, hår och ögon är mörkbruna, en kombination som oftast återfinns bland Kullarnas män. Hans breda ansikte bär nästan alltid på ett roat leende, och hans ögon tindrar ofta av de djupa tankar han bär. Trots sin rikedom bär han enkla kläder i gult eller vitt linne. Han bär normalt inget vapen, men är ingen nybörjare med den breda kroksabel som hänger på väggen i hans klädkammare. Olartis flagga föreställer ett stolt gyllene lejon på grön botten.

TENNETH BORBUL

Tenneth Borbul är den tredje av de rådsmedlemmar som ingår i koalitionen. Han är också det tredje rikaste av de sju, vilket ger honom Vattens palats som bostad och posten som stadens vattenminister. Politiskt är han endast intresserad av fördelar för egen del, och bekymrar sig föga om ideal eller fromhet. Det gör honom minst sagt opålitlig, särskilt för den fromme man som leder koalitionen. Just för tillfället är hans intressen dock identiska med Imats, så det finns inga konflikter mellan dem. Borbul fick sin makt tack vare att han ägde de flesta lagerlokalerna i hamnkvarten. Detta är också vad som förenar honom med Imat, eftersom denne ofta hyr utrymmen av honom.

Borbul har ett alldagligt utseende. Hans hud är något ljusare än normalt, vilket tyder på utländskt blod, men det saknar betydelse för honom. Han klär sig som en vanlig stadsbo och visar inte upp sin rikedom utom i det långa raka svärdet som hänger vid hans sida. Det är ett utsökt vapen, smyckat med juveler som antagligen är värda lika mycket som en hel förrådsbyggnad. Han använder sitt vapen med skicklighet, och ingen i Bozisha-Dar skulle vilja möta honom i strid. Hans flagga föreställer en grön palmkvist på gul botten.

TOR MITARI

Den siste medlemmen av koalitionen är Tor Mitari. Han är den fattigaste av de sju, och hans position i Rådet är osäker. Det finns minst tre andra klaner som han fruktar är nära att betala inträdeskostnaden och få honom utslängd från Flodvindens palats. Detta gör honom nervös och binder honom till Imat. Två gånger har Imat sett till att rikta ekonomiska dråpslag mot folk som kommit alltför nära att avsätta Mitari. Mitari har relativt nyligen skaffat sig sin förmögenhet, genom att gifta sig med arvtagerskan till en annan rik familj. Två mindre förmögenheter blev en stor, och gav honom oväntat och överraskande plats i Rådet. Han hämtade sig dock snart från chocken, och lyckligtvis delar han Imats åsikter i de flesta frågor. Mitari visar sin tacksamhet mot sin beskyddare genom sitt sätt att sköta ämbetet som Förvaltare över hamnen, där Imats skepp lägger till.

Mitari är yngre än de andra regenterna, bara 34 år gammal. Hans hudfärg är samma som Pon Olartis, men han är lång och smal, och har skarpa anletsdrag. Han säger inte mycket, och liksom de andra i koalitionen tenderar han att låta Imat sköta pratet vid rådsmötena. Mitari klär sig nästan alltid i rött och guld, och bär ett bröstharnesk av nitläder. Vid sin sida bär han ett lätt långsvärd som han kan använda med dödlig precision. Hans flagga visar en ökenpalm i grönt mot kvadrad vit och röd bakgrund.

KLU RELORTIN

Den rikaste av de två återstående rådsmedlemmarna är Klu Relortin. Liksom Imat arbetar han med sjöfart och har tjänat nästan lika mycket pengar som sin konkurrent. Det är förmodligen bara detta konkurrensförhållande som har hållit Relortin utanför Imats koalition, eftersom de båda har mycket lika åsikter i politiska och religiösa frågor. Det är i alla fall sällan Relortin röstar emot Imat i Rådet. Relortin har också sitt främsta stöd bland folket utanför staden, särskilt banditerna bland kullarna. Det kan förklara en del av hans framgångar — karavaner som är på väg till hans skepp blir sällan överfallna av rövare.

Han ser ut som en typisk ökenbo, mörk och smal, svartögd och höknäst. Av alla i Rådet är han den skickligaste militäre befälhavaren, och kan stoltsera med att ha lett landets styrkor till ett dussintal segrar under de år han bott i Krigskonstens hus. Hans favoritvapen är en rikt ornamenterad, bredbladig yxa som är över 150 cm lång. Hans personliga stridfärdigheter är inte lika goda som hans förmåga till ledarskap, men han är ingen nybörjare. Han klär sig alltid i orange och blått, och bär ständigt en bröstplåt av stål. Hans trupper marscherar under en flagga som visar ett silverne svärd mot blodröd bakgrund.

CARNEN MEK

Den siste av rådsmedlemmarna är Carnen Mek, inspektör för Karavanplatsen, bosatt i Nomadens hem. Han är rikare än Tor Mitari, men hans prestige bland styresmännen är låg. Han har skämt ut sig bland dem, trots att hans far åtnjöt hög aktning. Han är den förste rådsmedlemmen någonsin som ägnat sig åt magi. De andra regenterna tycker inte att detta är en respektabel sysselsättning. Han åsikter tenderar mot en gammaldags krigiskhet, full av mörker och hat. Och hans kolleger gör rätt i att vara på sin vakt. Om Mek fick en chans skulle han genast göra sig till kung och leda Bortre Harad i ett blodigt erövringskrig mot dess grannar. Hans magiska kunskaper har gett honom en hemlig, dåraktig maktlystnad. Han har tagit steget in på ondskans vägar och tillhör det svartaste av stadens tre magikergillen.

Mek är en inåtvänd man, vilket inte bidrar till att göra honom populär. Han utseende är också avvikande. I ett land där alla är svarta eller mörkbruna föddes Mek som en äkta albino. Han är kroppsligt svag och tål inte starkt solsken. Bara hans vilja är stark. Bland magikerna anses han vara en av de mäktigaste. Han bär svarta kläder, som om han försökte dra uppmärksamheten till sin vita hud och sitt blonda hår. Han bär inget vapen, men en kort stav hänger vid hans bälte, och ryktet säger att den kan döda lika effektivt och smärt-

samt som ett svärd. Hans flagga föreställer en svart orm på röd botten.

FALTUR AV UMBAR

Slu Carlons planer på att göra sig till kung över Harad med hjälp av piraterna från Umbar är starkt beroende av kapten Faltur. År 1617 förrådde han sin herre, Borathor. Sedan dess har han bott i Sjötoronet och styrt Marcos län. Liksom sin tidigare herre är han ute efter att döda sina kolleger och göra sig själv till kung. Som ett led i sina intriger har han allierat sig med Carlon. Skulle han lyckas skaffa sig makt i Bozisha-Dar kunde det öka hans anseende i Umbar. En annan faktor i hans planer är de Mörka prästerna. Det var med deras hjälp han lyckades störta sin herre för 23 år sedan, och sedan dess har han allt mer kommit att stå under deras inflytande. Prästerna är subtila i sina manipulationer, men är väl medvetna om alla hans intriger och styr honom som de önskar.

FALTUR AV UMBAR



Faltur är en imponerande person, över två meter lång, muskulös, stilig, vig och mycket snabb. Han använder bredsvärd och sköld, och går klädd i ringbrynja. På större avstånd använder han ett tungt armborst. Hans kläder går i släktens heraldiska färger, grått och rött.

4 PÅ GATORNA I BOZISHA-DAR

Äventyret som beskrivs här nedan innehåller en provkarta på de problem oerfarna rollpersoner ofta råkar ut för när de hamnar i en främmande stad. Medan de mäktiga genomför sina diplomatiska förhandlingar vill deras följeslagare antagligen utforska omgivningarna. Trots allt var det ju chansen att få se Bortre Harad som fick dem att delta i ambassaden. De har blivit varnade för de faror man kan möta i denna ociviliserade del av Midgård, men gatorna verkar ju alldeles lugna och säkra. Och dessutom finns det väl ingen som skulle våga besvära medlemmar i en så viktig delegation ... eller? Gatuvimlet i Dar lockar, och de stora äventyren lockar.

4.1 DE RESANDES BERÄTTELSE

När de anlant till stadens hamn, med solen sjunkande i havet bakom sig, går ambassadens medlemmar i land från sin stora palanrist och blir ledsagade genom Bozisha-Dars gator till ett stort, förtjusande hus halvvägs upp på kullen. Underdåniga betjänter ser till att de nordliga besökarna har allt de önskar sig, från varma parfymerade bad i vackert mosaikbesatta rum till kylda, ädla drycker. De sydröna tjänarna talar inte ett ord väströna, men Marahil varnar alla och säger att betjänterna givetvis är spioner som mycket väl begriper allt de hör.

En timme efter soluppgången följande morgon inleds Marahils förhandlingar med Regenternas Råd. Ambassadens viktigare deltagare ger sig av på en rundresa i trakten kring staden. Samtidigt upptäcker de mindre viktiga medlemmarna av sällskapet att ingen har tänkt på att ordna någon underhållning för dem. De blir kvar i staden och försöker roa sig genom att utforska dess labyrinth av gator.

När de lämnat Katedrala-kullen hamnar rollpersonerna i stadens invecklade nätverk av gator, där ett myller av mörkhyade människor köper och säljer, dricker och spelar eller skyndar förbi i olika ärenden. Närmast Katedrala ligger stadens två livaktigaste kvarter (Ap. Kotar) nämligen Marknaden och Sevet Kovina (Festivalkvarteret). Marknaden, till höger, öppnar sig i en serie små torg där varor och tjänster av alla slag utbjuds till förbipasserande. På andra sidan huvudgatan finns nöjeskvarteret, där det ständigt är fest. Med dessa två spännande stadsdelar inpå sig bör rollpersonerna inte ha några svårigheter att fördriva tiden medan deras överordnade förhandlar med haradrim.

4.2 SLP

Bozisha-Dar har en blandad men huvudsakligen haradrimitisk befolkning. I de kvarter där det här äventyret

äger rum är de flesta invånarna handelsmän eller arbetar i underhållningsbranschen. Deras kunder är dels stadens invånare, dels karavanvakter, sjömän och liknande. Nöjeskvarteret Sevet Kovina är livaktigt och högljutt, särskilt efter solnedgången. Här ska vi beskriva några av invånarna i de två kvarteren intill Katedrala, och deras arbetsplatser.

GIMMIN DZEPAR

De som känner honom har ofta svårt att tro att Gimmin Dzeper har kunnat bli så föraktlig på bara sjutton år. Han leder en liga på fjorton småtjuvar som uteslutande ägnar sig åt att stjäla från lätta offer. De riktar in sig på gamla bönder, rika kvinnor och andra som inte ser ut att kunna försvara sig eller hämnas. Gimmins favoritter är dock storögda besökare från andra länder, som kommer med välfyllda penningpungar. Hans liga innehåller två tredje rangens, fem andra rangens och sju

första rangens tjuvar. Han själv är av fjärde rangen.

Den unge ficktjuven är ingen vacker syn med sitt ovårdade bruna hår och ett lager ingrodd smuts på sin ljusbruna hud. Han är stadigt byggd och rätt lång, vilket tillsammans med hans ljusa hud tyder på utländsk härkomst. Kanske det också är därför han hatar utlänningar. Han klär sig i typiskt haradrimitiska kläder av god kvalitet, som visar att hans yrke är lönsamt. I en kedja runt halsen bär han nyckeln till kassavalvet i ligans högkvarter, men det ska mycket till innan han medger att det är något annat än nyckeln till hans gamla sjuka moders

medicinskåp. Han är beväpnad med en lång dolk, men har inte haft tillräcklig hängivenhet för att lära sig hantera den särskilt väl. Han flyr hellre än slåss, men om han får tag i hjälplösa offer gillar han att håna och retas innan han skär halsen av dem.

TOLODIN MAGIKERN

I en övergiven teaterlokal i Sevet Kovina bor den hemlighetsfulle magikern Tolodin. Han är i hemlighet agent åt vissa krafter i norr, bland andra Gondors kung. Ibland har han också utfört tjänster åt Vita Rådet. Som magiker är han något av en pionjär och använder sina magiböcker för att utforska nya formler. För att skydda sig och få den arbetsro han behöver har Tolodin framkallat en magisk kraftsköld runt sitt hus. Med dess hjälp kan han arbeta ostört.

Tolodin försöker undvika att se ut som en magiker — snarare ser han ut som en butiksinnehavare eller en skraddare. Han är lönnfet och har låtit klippa sitt svarta hår rätt kort. Med hjälp av en särskild salva som han stryker på sig en gång i månaden blir han lika mörkhyad som sina grannar. Trots att hans apysaiska är aningen färgad av utländsk accent är det ännu ingen



som upptäckt att han är från Gondor. När han rör sig ute bland folk är han obehägnad, men i sitt arbetsrum har han en magisk stav och en del andra förtrollade föremål. Han verkar omväxlande lättstött och frånvarande när man talar med honom. Men hans gamla vänner från ungdomstiden i Dol Amroth kan intyga att han är en god man och en trogen kamrat i nöden.

4.3 SCENEN

Staden Bozisha-Dar är full av gator och gränder där äventyr och faror väntar bakom nästan varje gathörn, särskilt för en grupp oerfarna besökare. Det här äventyret utspelas dock enbart i två av kvarteren, marknaden och nöjeskvarteret. Här nedan beskrivs några viktiga platser i dessa områden. Huvudäventyret, som beskrivs i avsnitt 4.4, utspelas vid tjuvarnas torg. De andra platserna finns med för att ge atmosfär åt huvudäventyret och för att ge möjlighet till intressanta sidoäventyr (se 4.5).

4.3.1 MARKNADEN

Det här kvarteret är helt inriktat på handel och försäljning av varor. Det består av dussintals små torg, åtskilda från varandra av långa smala lagerlokaler eller belägna inuti större byggnader som tidigare använts till andra ändamål. När man går mot dockorna från Storgatan kan man se hur varorna blir allt billigare och sämre ju längre västerut man kommer. Men handelsgillena ser till att allt som säljs på Marknaden åtminstone är av hygglig kvalitet.

Här kan man köpa det mesta. Olika tygvaror, från grova arbetskläder till fina klänningar av siden och broderade silkesnäsdukar. Metallvaror, från enkla grytor och pannor till furstliga vapen och rustningar. Här finns också lädervaror, korgmakare, leksaker, kryddhandlare, bönder, getherdar och mycket annat.

Om dagen surrar luften av försäljarnas lockrop och en kompakt massa kunder trängs mellan stånden. Sju

dagar i veckan är torget fyllda av alla sorters människor som köpslår och prutar, söker efter sällsynta varor, eller bara köper mat till kvällsvarden. Men genast efter solnedgången stängs Marknaden, och torget patrulleras av en trupp barska vakter med en flock halvtama *vuker*. Det är endast de skickligaste och snabbaste tjuvarna som har en chans att lyckas med en nattlig räd mot förrådsbodarna.

KELT GLORANINS JÄRNVARUHANDEL

Enligt reglerna får marknadsståndet inte vara permanenta, men den konstruktion som Gloranins män sätter ihop varje morgon är solidare än de flesta. Den är byggd av kraftiga bjälkar och järnbultar som förvaras

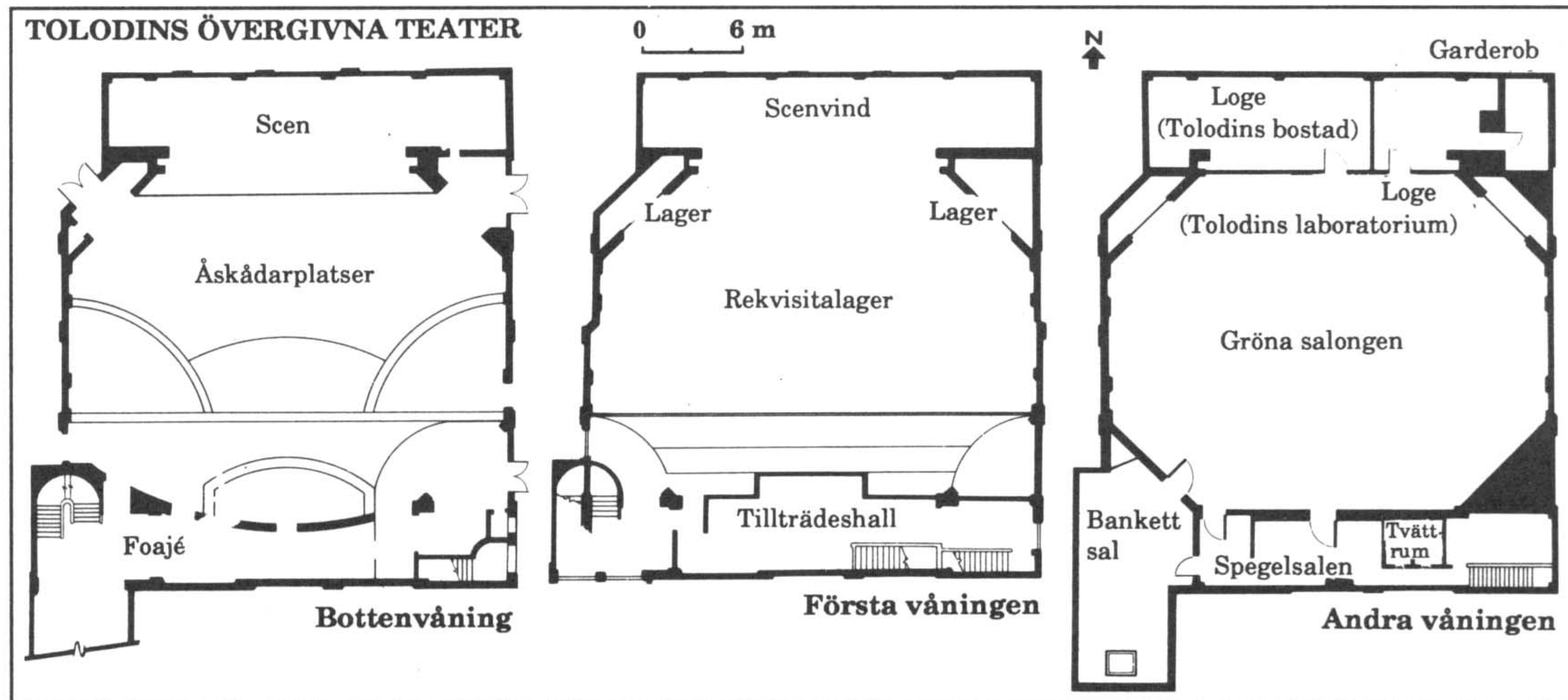
tillsammans med hans varor i en närbelägen bod. Över alltihop spänner man en vit segelduk som skyddar kunderna mot solen. Väggarna är axelhöga, och på insidan sitter hyllor där smedens produkter visas. Det är mest vapen och grövre verktyg, allt av mycket hög kvalitet.

Liksom de flesta hantverksmästare kommer Kelt inte själv till marknaden för att köpslå. Det sköter hans yngste son, Keltlin, som är mycket skickligare på att pruta än att hamra plåt. Han är en av de ytterst få invånare i staden som är genuint förtjust i utlänningar. Han är mycket väl informerad om vad som händer i landet och vet även

vad som händer på Katedralen eftersom många av hans kunder kommer därifrån. Men hans stora intresse är vad som händer ute i världen. Han berättar gärna allt han vet om vad som händer i staden i utbyte mot vardagliga nyheter från främmande länder. Det har till och med hänt att han blivit så intresserad av nyheter norrifrån att han sålt varor till extra låga priser.

KLÄDESHANDLARNAS TORG

Av gammal tradition är det här torget marknadsplats för tre välbärgade familjer som ägnar sig åt att väva tyger. I deras färgglada tält finns balar av de finaste



tyger man kan finna i södra Midgård. Sortimentet sträcker sig från enkel gräddfärgad *mecoka* (Ap. "mjukhet") till flammande mattor med mönster som är så invecklade att de tar två år att väva — i alla fall påstår försäljarna det. Försäljarna här är typiska syd-haradrimiter med hett humör, långt minne och aningen giriga hjärtan. Men det finns en sak som gör detta torg speciellt.

Större delen av Bozisha-Dars kvarter har ändrat utseende kraftigt under århundradena. Marknaden har inte alltid varit den samling av skjul och gator den är idag. Bakom ett av klädesförsäljarnas tält, inuti en lagerlokal som de hyr av staden, har grunden satt sig och ett hål i marken öppnats till en äldre källare. Klädeshandlarna har valt att försöka tjäna lite pengar på det genom att låta en liga tjuvar ha källaren som gömställe. Bland de ytterst få som känner till källarens existens kallas den *Isbod Kuca*, huset under jorden.

ISBOD KUCA

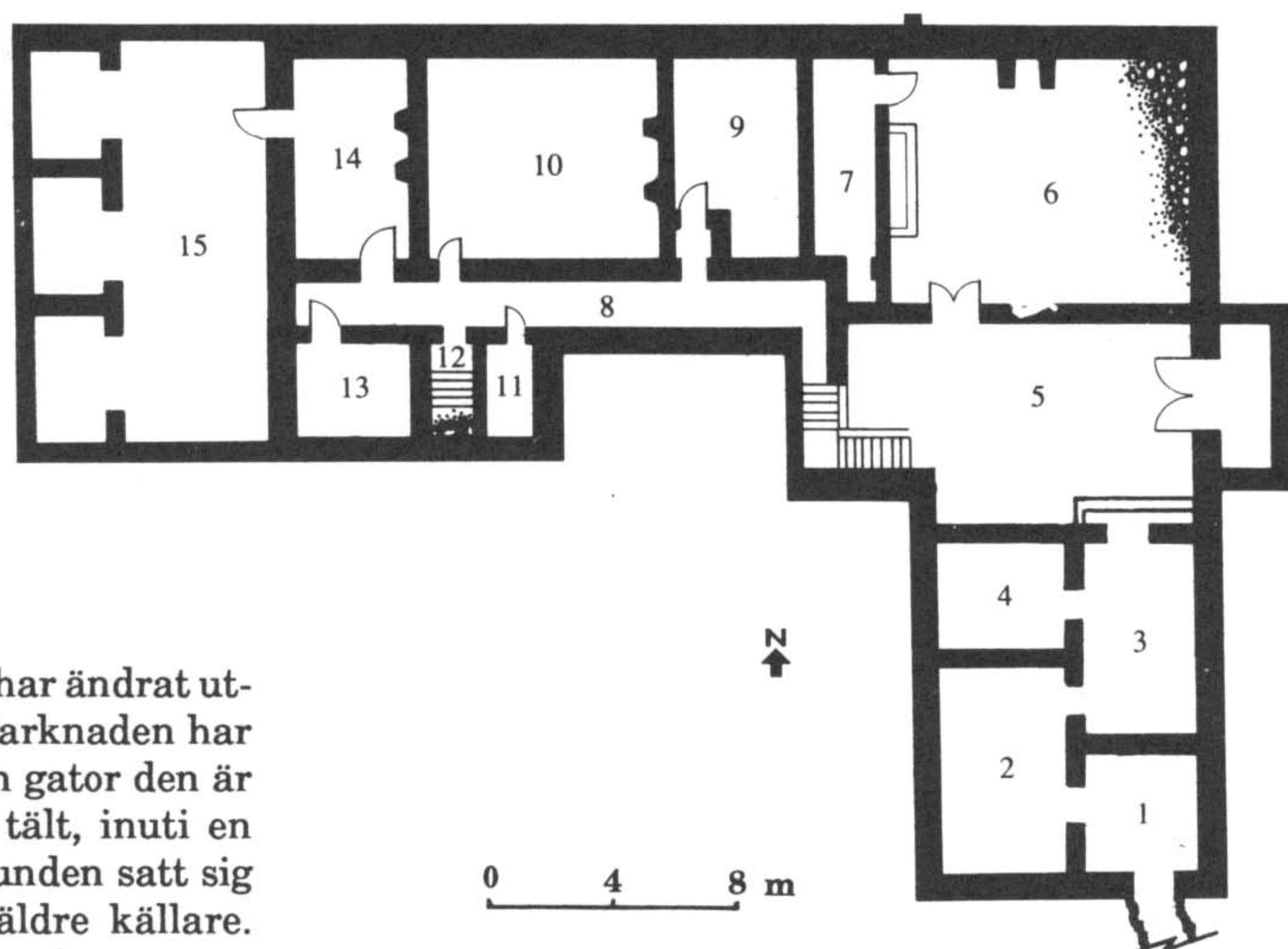
Byggnaden som den här källaren en gång hörde till måste ha varit mycket stor. De djupaste rummen ligger mer än 18 meter under gatunivån. Trappan till byggnaden ovanför har dock blockerats av nedfallen sten, och den enda kända ingången är genom en spricka i marken från klädeshandlarnas förrådsbod. Tjuvligan som leds av Gimmin Dzeper har gjort källaren till sitt högkvarter.

Alla rummen har väggar av huggen gul sten och dörrar och takbjälkar av trä. Den torra luften har skyddat träet från att ruttna, och rummen är torra och dammiga. Om det inte var för de nedrasade stenmassorna som finns i många rum skulle man kunna tro att byggnaden var några få år gammal, inte århundraden.

Det är svårt att gissa vad de enskilda rummen användes till när byggnaden var ny, men här nedan följer detaljer om hur de används av tjuvarna idag. Större delen av ligan är alltid ute, eftersom de arbetar och leker i kvarteren ovanför. Men det finns alltid minst tre personer som vaktar och fem eller sex till som sover i sovrummet.

1. Entré. Sprickan från klädeshandlarnas bod till källaren har rensats och gjorts till en låg, grovhuggen tunnel som lutar kraftigt nedåt. I övre änden döljs ingången under en tjock matta, listigt arrangerad så att den ser ut att ligga slängd i ett hörn. I nedre änden öppnar sig tunneln mot ett kvadratisk rum som är belamrat med bitar av trasiga möbler och bjälkar. Dörren i den västra väggen är dold bakom ett trasigt skåp (SRR: -10 på Iakttagelseförmåga för att upptäcka den, EDD: -2 på Finna dolda ting). Man har ansträngt sig för att få det att se ut som om detta enbart är ett extra rum där klädeshandlarna slängt gammalt skräp. Klädeshandlarna påstår ivrigt att så är fallet.

2. Vaktrum. Den förste av tjuvarnas tre vakter finns här. Entrén (1) är så belamrad med skräp att det är



omöjligt för någon att komma in där utan att det hörs hit. Rummet innehåller bara det nödvändigaste. Mittemot dörren till entrén står ett bord och en sliten stol. På bordet ligger ett tungt armborst, spänt och färdigt. Det finns tre extra pilar. Armborstet kan kopplas med ett rep så att det skjuter automatiskt när dörren öppnas. Det skjuter då en omodifierad attack mot ett mål i dörröppningen. Vakten kan också avfyra armborstet manuellt. Pilarna går rakt igenom dörren utan att förlora särskilt mycket fart. En oljelampa som står på bordet lyser upp rummet. I östra väggen finns en dörr som leder till hallen (3).

3. Hall. Det här utrymmet är tomt sånär som på en massa damm. En dörr i västra väggen leder till det tomma rummet (4), och dörren i norr leder till en liten avsats inne i stora salen. Det är nästan 10 meter ned från avsatsen till stora salens golv.

4. Tomt rum. Det enda som finns här är en mosaik på golvet, föreställande en stor vit orm som slingrar sig runt en stav.

5. Stora salen. Trots det pampiga namnet används det här rummet bara som genomgång. Det är så stort att facklorna på östra och västra väggarna lämnar en hel del mörker i mitten. Golvet ligger cirka tio meter under ingången från den södra passagen (3) och sex meter under det nedersta steget på trappan i sydvästra hörnet. Tjuvarna har spänt upp ett rep mellan avsatsen och trappan. Från repet hänger en stor korg som löper med ett hjul på repet. Tjuvarna använder den som ett snabbt sätt att ta sig över salen, men det fungerar bara när man ska in. Repet lutar så kraftigt att man inte kan dra sig upp från trappan till avsatsen. När de ska ut går de i stället på golvet. Från det nedersta steget på trappan i sydvästra hörnet går en ostadig gammal trästege ned till golvet. Sedan klättrar man uppför en repstege som hänger ned från avsatsen i öster till stora salens golv. På stora salens norra vägg finns en dubbeldörr av kraftigt trä, stängd med en nyligen ditsatt stålbalk på den här sidan. På östra väggen leder en annan dubbeldörr till ett smalt schakt som inte används till någonting. På salens golv finns en röra av kaminer, vattenvärmare och

rörledningar. Från en stor cistern går rör av bly in genom väggarna och upp genom taket. Cisternen är dock sedan länge torr. En del rör har ramlat ned och ligger på golvet eller står osäkert lutade mot andra objekt i rummet. Det betyder att man måste se sig för om man försöker smyga genom rummet. Den andre av de tre vakterna sitter högst upp i trappan i sydvästra hörnet. Han är beväpnad med en kortbåge av horn. Det smartaste sättet att ta sig förbi honom är att lura honom att ödsla sina pilar bland skrotet nere på golvet.

6. Hoprasat rum. Dörren från stora salen till det här rummet är låst med en bom på utsidan, och dörrkarmen är gjord så att det är mycket svårt att få upp bommen från insidan. Större delen av golvet täcks av en hög med nedrasade stenar. Bland dem finns flera tunga bjälkar som kan användas som murbräckor. Det finns också två andra vägar ut ur rummet. Den ena är en vanlig, låst trädörr som leder till fällan (7). Den andra är intressantare. Sedan tjuvarna senast undersökte det här rummet har rasmassorna sjunkit ihop, och en passage upp till markytan har öppnat sig. Den mynnar ut på bortre sidan av den mur som skiljer Marknaden från västra affärsdistriktet. Eftersom rummet är mörkt och passagen är trång upptäcker man den enbart om man tittar efter ordentligt. Det kan betyda att man lyssnar noga (SRR: -10 på iakttagelseförmåga, EDD: -2 på Finna dolda ting), använder ett ljus för att undersöka om luften rör sig i rummet, eller något liknande.

7. Fälla. Det här långsmala sidorummet har en överraskande ingång. Förutom den låsta dörren åt öster finns det en "rutschkana" i västra väggen, som leder till en fallucka i golvet på hallen (8) bredvid vardagsrummet (9). Falluckan är 120 cm i fyrkant och öppnar sig när någon kliver på den (ett tryck på 20 kg öppnar den). För att upptäcka luckan uppifrån gäller -20 på iakttagelseförmåga (EDD: -4 på Finna dolda ting), den som passerar platsen utan att veta om luckan löper 50% risk att falla ned. Den som faller ned hamnar i fällan, där tjuvarna har placerat en vuk (lokal variant av varg) som de stulit ur flokken som vaktar affärskvarteren på natten. De matar den bara så mycket att den klarar sig. Därför är den alltid hungrig, och knappast vänligt sinnad mot besökare. Eftersom den är tränad som "vakthund" varken skäller den eller morrar innan den går till attack. Man gör så för att inte de vaktande vukerna ska väcka stadens befolkning på natten. Här medför det bara att den har större chans att anfälla överraskande när en omtumlad person hamnar i fällan.

8. Hall. Denna smala passage är enbart upplyst i västra änden, och i golvet finns en fallucka (7).

9. Vardagsrum. Här finns den siste av Dzepars tre vakter. Möblemanget består av två kvadratiska bord (2 x 2 m) och elva stadiga stolar, alla av dyrbart svart trä från Suza Sumar. Tjuvarna lagar inte mat här eftersom det inte finns någon skorsten där röken kan komma ut, men när de har stulit mat ovan jord brukar de samlas här för att äta den. På det närmaste bordet står tre flaskor starkt vin från Pijan. Under det andra bordet står en kista som innehåller flera haradriska hasard- och taktikspel, bland annat

ett vackert bräde med inläggningar av ädelträ och fina pläser av elfenben för sah, ett spel som liknar schack. Skulle Dzeper sälja det skulle han få tillräckligt mycket pengar för att köpa mat åt hela ligan för en månad; den byråkrat som lät tillverka det betalade över tre hundra silverstycken. På östra väggen sitter ett ställ med massor av vapen, avsedda att användas om gömstället behöver försvaras. Vakten sitter alldeles innanför dörren. Som ännu ett exempel på Dzepars dåliga planering har han order att ligga kvar i bakhåll här om det skulle hända något i stora salen. Det är alltid 20% risk att ytterligare en till tre tjuvar finns i vardagsrummet, där de kopplar av innan de ger sig ut för att "arbeta".

10. Träningsrum. Trots att Dzeper inte är särskilt framsynt i sitt sätt att sköta ligan har han gjort vissa försök att träna upp nya medlemmar. Sådant man inte kan öva ute på gatorna mot levande mål, tränar man här. Det man övar är vapenfärdigheter (dolk och kroksabel), ficktjuveri, konsten att välja rätt offer, och andra tjuvfärdigheter. Rummet är omöblerat förutom en arbetsbänk och en garderob vid västra väggen. Den innehåller flera uppsättningar kläder som tilltänkta offer av olika samhällsklasser kan tänkas bära, samt en gammal sliten läderrustning som de erfarna tjuvarna använder när de lär nybörjarna fäkta. På bänken ligger ett dussin olika sorters bältespungar och väskor, flera trubbiga vapen både av trä och metall, några olika låsmekanismer från dörrar, och ett stort nät med blytyngder, sådant som en del av nattvakterna i Bozisha-Dar använder.

11. Garderob. I ena hörnet står en hink av plåt, nästan dold av damm och spindelväv.

12. Trappa. Nedfallen sten blockerar trappan och gör det omöjligt att ta sig upp i de övre delarna av ruinen.

13. Sovrum. Detta är tjuvarnas sovrums. Enligt de sydrönas sed sover var och en på sin egen matta, under ett tunt lakan. Bäddarna rullas ihop och stuvvas vid nordvästra hörnet när de inte används. De haradrimiter som bor här bär alla sina ägodelar på sig, så det finns inga kistor eller skåp. Närhelst man kommer hit finns det mellan två och åtta tjuvar som sover. (OBS: Det sammanlagda antalet tjuvar i det här rummet och rum 9 är aldrig fler än åtta, vaktposten oräknad.)

14. Dzepars kammare. Här bor tjuvligans chef i ett, som han själv tycker, lyxigt rum. Trots sitt stora hat mot alla *poganin* (Ap. 'hedning' eller 'utlänning') har han möblerat sitt hem med åtskilliga utländska föremål. Han sover i en säng med höga sidor, som tillverkades åt en sjökaptan från Umbar. Hans bord och tre stolar ser också ut att vara avsedda för ett fartyg, och stals antagligen vid samma tillfälle, från någon haradrisk möbelsnickare. Alla möblerna är av fint svart trä som är populärt bland sjömän norrifrån eftersom de inte kan få tag på det hemma. Rummet ser ändå haradrimitiskt ut eftersom alltihop är draperat med smaklöst skrikiga silkestyger. Färgerna skär sig mot varandra och vittnar om att invånaren inte har någon särskilt utvecklad konstnärlig smak. I sängens botten finns två lönnfack som är mycket svåra att upptäcka och medelsvåra att öppna. En noggrann undersökning av sängen visar att

det finns utrymme som inte används av själva badden. Ett separat tärningsslag krävs för att hitta och öppna vart och ett av facken. Om inte spelaren särskilt säger att han fortsätter leta, slår du ett iakttagelseslag med en modifikation på -20 (EDD: Finna dolda ting med -4) när han hittat det första facket, för att se om han märker att det finns mer outnyttjat utrymme kvar. I lönnfacken ligger ligaledarens privata förmögenhet. Sina pengar förvarar han tillsammans med ligans i skattkammaren (15), men här finns några föremål han själv har lagt beslag på. Den övre lådan innehåller en läderpåse med en ömtålig tiara (värd 20 gs), och en kortbåge av horn med dekorationer av silver och opal föreställande månen och den södra stjärnhimlen. Bågen är så stark att bara personer med 95 eller mer i styrka (EDD: 16 eller mer) kan använda den. Den ger då användaren +15 (EDD: +3) på att träffa. Dessutom är den förhållandevis så att den som siktar med den ser lika bra i mån- eller stjärnljus som han skulle göra i solsken. Den nedre lådan innehåller flera besynnerliga småsaker: ett fickur som kommer från Moria (30 gs), en bok (15 gs) på adunaiska, som beskriver Bortre Harads växtliv. Den som studerar den noga (och betalar 3 allmänna färdighetsförbättringspoäng/EDD: 3 bonuserfarenhetspoäng eller i Överlevnad) kan skaffa sig mat i Bortre Harad utan den normala negativa modifikationen. En uppsättning fina (SRR: +5/EDD: +1 i modifikation) men inte magiska dyrkar, inslagna i en oljad duk. Ett eldfast dokumentui som innehåller en mycket gammal men helt riktig karta över Bortre Harad. På kartan finns flera påstådda skattgömmor utmärkta, skatter som ska ha spritts över öknen på den tiden då Stormkungens arméer regelbundet härjade Bozisha-Dar. Underst ligger en stor nyckel som går till skattkammaren (15). Dzeper bär en dubblett i ett snöre runt halsen. De övriga föremålen i rummet är inte särskilt intressanta. På bordet finns skrivpenslar och en del papper som innehåller anteckningar om Dzeperas klumpiga försök till strategisk planering. En flätad kista vid sängens fotända innehåller diverse kläder, bland annat några mycket bra förklädnader. På kistans lock står en rakskål av lergods, en rakkniv, och en liten spegel. Dessa använder Dzeper endast vid speciella tillfällen, då han vill se ut som en respektabel medborgare.

15. Skattkammare. Här förvarar ligan sina pengar och dyrbarheter. Dörren är förstärkt med en ram av stål och ett lås som ger -20 (EDD: -4) på alla försök att dyrka upp det. (En nyckel finns i lönnfacket i Dzeperas rum, men har man inte den måste man dyrka upp låset. Klarar man inte det krävs ordentliga verktyg och några timmars arbete.) Väggarna i skattkammaren är klädda med hyllor. Men om det nu beror på att Dzeperas ligamedlemmar är oskickliga eller på att det är myntbrist och svåra tider för tjuvar i Harad, så har hyllorna aldrig varit fulla. Det mesta av tjuvarnas byte går till omkostnader. När de firat ett stort kap brukar de upptäcka att det inte blir särskilt mycket över som kan sparas. En normal dag finns det 51-150 ss och 10-40 gs. Mindre mynt behåller tjuvarna på sig. Vid tiden för ambassaden från

Dol Amroth försämras läget ytterligare av att tjuvarna ödslat bort en massa pengar på information om en karavan som aldrig ens kom iväg. Om karavanen hade kommit iväg tänkte tjuvarna sälja informationen till en klan av ökenbanditer för tre gånger de 20 guldstycken som Dzeper betalat. Men nu är tjuvarnas kassa nere på 37 silverstycken och 3 guld.

4.3.2 SEVET KOVINA

När det blir kväll flyttar sig folkmassorna från Marknaden över Storgatan till kvarteret Sevet Kovina, vars namn betyder "festival". Här är allt inriktat på nöjen. Det finns teatrar, barer och bordeller. Andelen rika bland besökarna är inte så stor eftersom många av dem roar sig privat på Kullen. En stor del av besökarna i nöjeskvarteret är grupper av utländska sjömän och köpmän. Gatorna är fulla av folk från solnedgången ända fram på småtimmarna. Berusade och upphetsade män och kvinnor drar fram, sjungande, dansande, promenerande eller inbegripna i slagsmål.

Nöjesetablissemangen är av olika klass och stil. Det finns stillsamma, fina restauranger och högklassiga bordeller där gästerna får betala dyrt men också erbjuds det bästa. Men det finns också många livsfarliga tavernor och spelhallar där sluskar slåss på liv och död, och publiken satsar pengar på vem som ska vinna. Ju närmare stadsmuren man kommer, desto lägre priser och lägre klass blir det på lokalerna. På de värsta bakgatorna ser man aldrig till stadsvakten efter skymningen. De kommer förbi i gryningen och samlar ihop resterna efter nattens fylleri, rånmord och slagsmål.

DEN STORA OASEN

Många av tavernorna i Bozisha-Dar är dekorerade med motiv från någon populär legend eller historia. En av dessa är den Stora oasen. Den är utformad som man tänker sig den legendariska oasen som påstås finnas ute i öknen någonstans nordöst om Brij Mijesec. Man har lyckats rätt väl med att få lokalen att se ut som en oas, även om dekoren kan verka lite överdriven. Väggarna är målade med djungelscener, och pelare formade som träd bär upp taket i de större rummen. Burfåglar från Tårarnas skog fyller rummen med sin sång, och några av dem har tränats att tala — de skriker osedliga tillrop åt folk eller ställer närgångna frågor. Här och där står uppstoppade djur från de södra djunglerna. Förutom de vanliga haradriska rätterna serveras också frukt och fågel från Suza Sumar.

Ägaren till denna krog är en fetlagd man som heter Dennil Qannatir. Han är en av de mest jovialiska männen i staden, men ingen mjukis när det gäller affärer. Hela dagen finns han i restaurangens utkanter, där han serverar de mer betydelsefulla gästerna och vakar över personalen. Han hälsar alla med ett brett leende, och om de inte är för långt från en passage där han kan pressa fram sin feta kropp, tar han dem i hand. Den som ställer till bråk bärs ut, utan pardon. Sedan återvänder den leende jätten till verksamheten, och bråkstaken släpps aldrig mer in. Qannatir anser att en gäst har skyldigheter i förhållande till sina servitörer, inte bara de till honom. Han gillar inte utlännningar. Visserligen tar han gärna emot deras pengar och ger dem god service, men de löper större risk än andra att anses som "bråkstakar".

ORMULS VUKSOBA

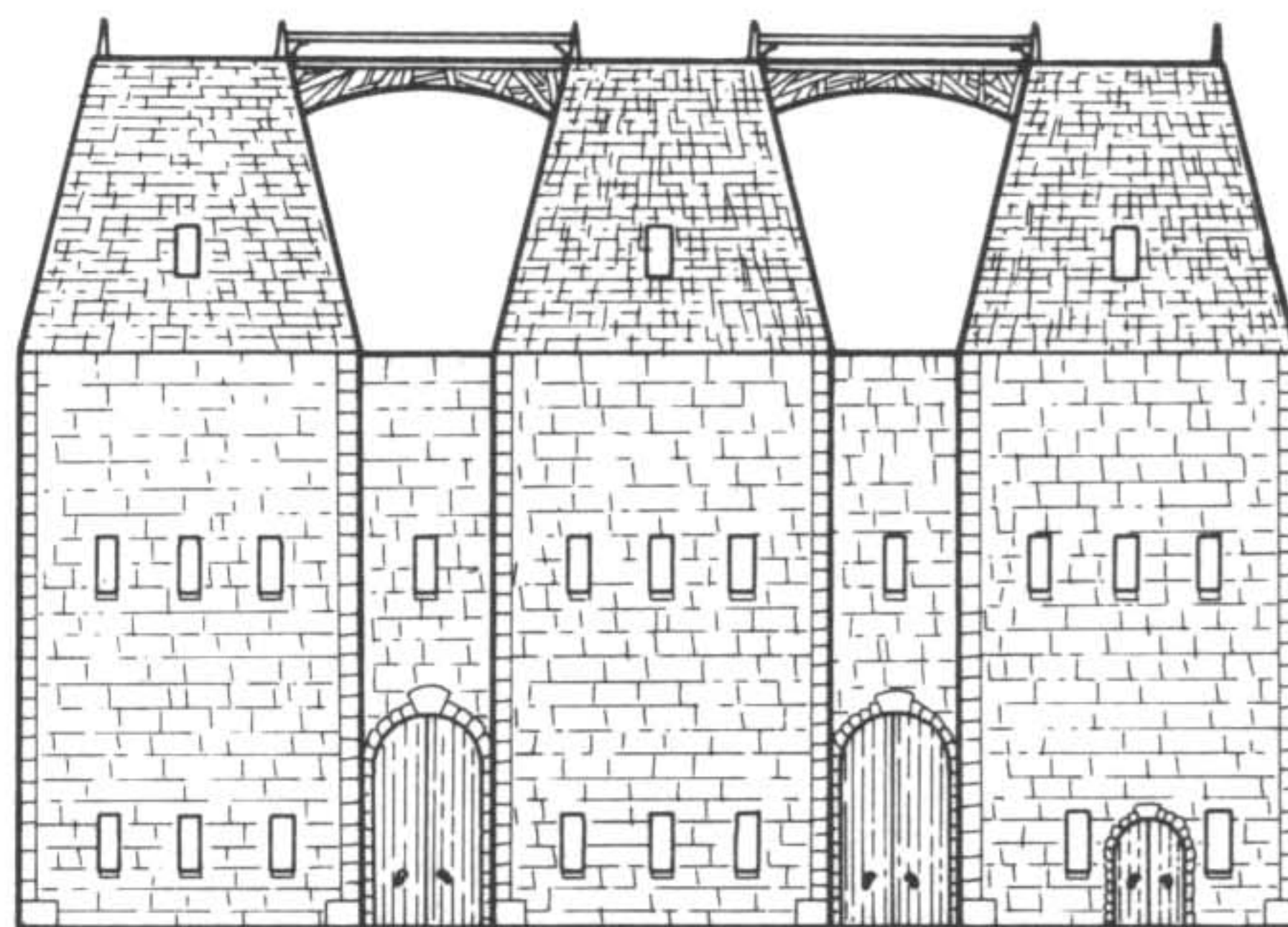
Detta tillhåll för mindre respektabla affärsidkare är uppkallat efter namnet på den haradriska vargens lya. Tjuvar, bondfångare, lönnmördare och liknande typer samlas här i dunklet för att planera och förhandla. En främling som kommer in här möts av en kompakt fientlig atmosfär. En tung tystnad hänger över de mörka borden eftersom alla samtal sker i viskande ton, utom någon gång då en gäst berättar en historia. Maten består mest av starkt kryddat getkött och ost, men det finns också utländska rätter, både från norr och söder.

Värdshusvärden Ormul var tidigare kollega till de kriminella element som nu är hans gäster, något som delvis förklarar stället popularitet. Han är en liten f.d. ficktjuv som haltar när han går. Han drog sig tillbaka från brottets bana sedan han rånat en rik handelsman vart livvakt hade ett armborst. Ett välriktat skott krossade Ormuls smalben, men penningpungen han lyckades komma undan med innehöll två mynt vars make han aldrig sett — mithril. Det ena myntet räckte till att köpa all utrustning för att driva restaurang i "varglyan", och dessutom till att betala hyran för så lång tid att det lär bli Ormuls barnbarns barnbarn som får nästa räkning. Det andra myntet använde han till att köpa dyrbara örter till sitt skadade ben. Antagligen var det första myntet en bättre investering, för som alla kan se återställde örterna endast delvis Ormuls ben.

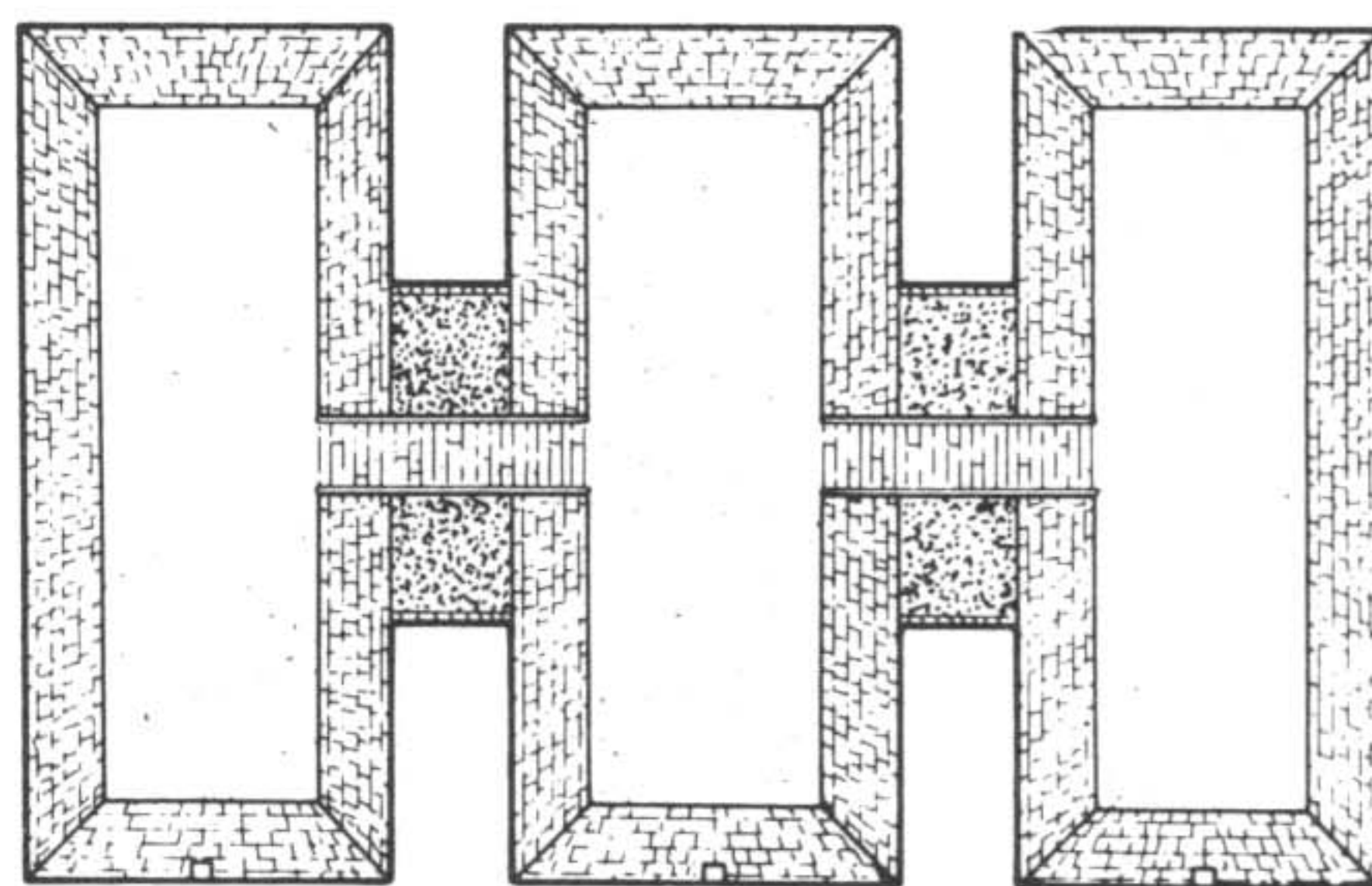
TAMNICA

I en stor rund byggnad i sydöstra hörnet av Sevet Kovina, som rymmer flera barer och nöjeslokaler av den tuffare sorten, ligger Tamnica, gladiatorspelen. Ordet tamnica betyder fängelse, och från början var alla gladiatorerna dödsdömda fångar. Numera är några professionella, men de flesta är slavar som ägs av arenans innehavare, Sokol Sova. I huset finns bostäder för gladiatorerna, ett sjukrum, och själva arenan. Kampen pågår från sen eftermiddag till tidig morgon alla dagar i veckan. Det är alltid gott om publik, och huset tar in stora belopp på vadslagning. Utlänningar spelar mest med pengar, men många av lokalinnevararna satsar i stället skuldebrev på varor och tjänster. Publiken slår också vad sinsemellan, och när en extra omtvistad match ska gå av stapeln blir stämningen på läktarna upphetsad, till och med våldsam.

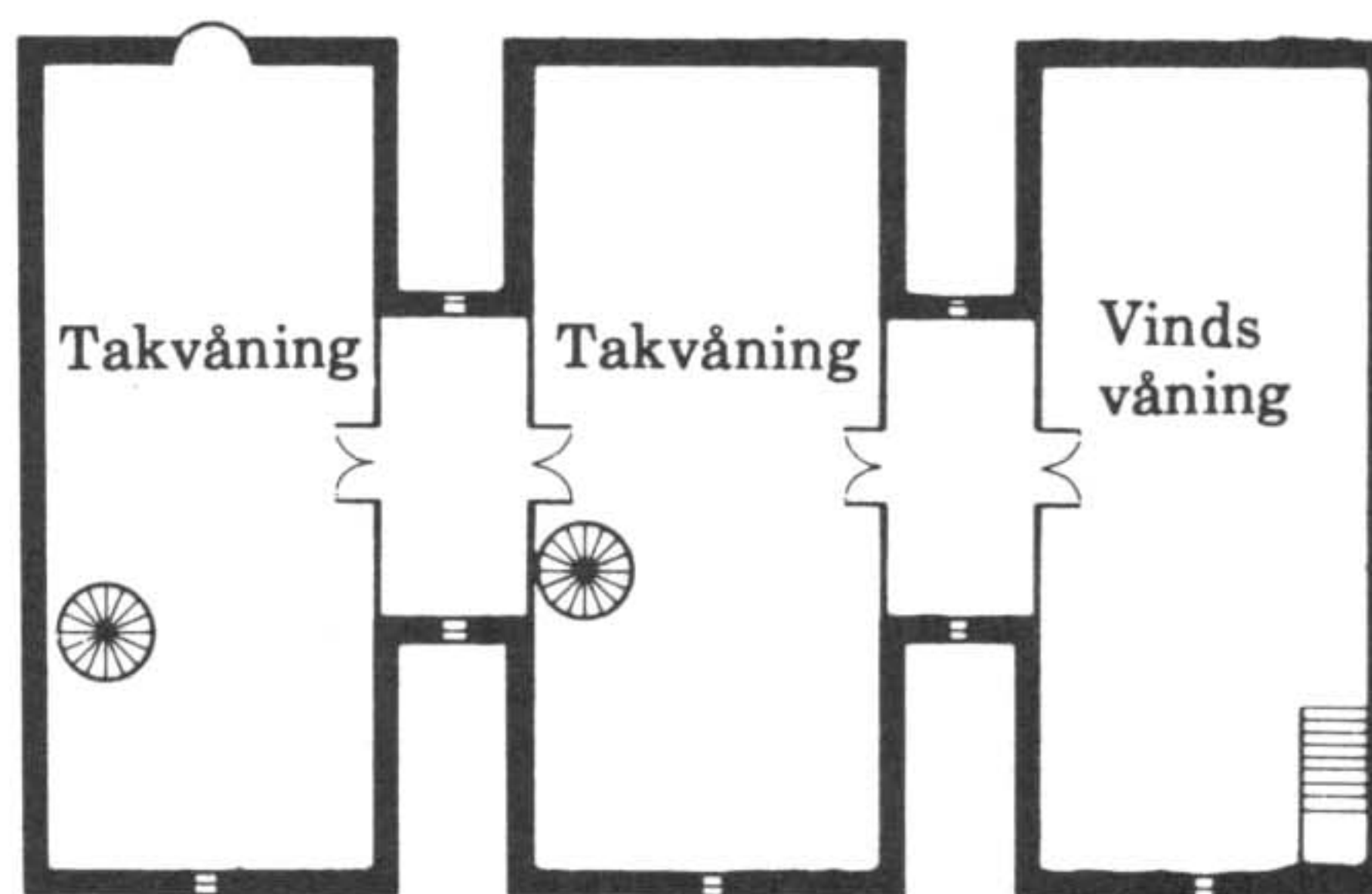
Sokol Sova verkar vara född utan hjärta. Slavarna han köper behandlas föga bättre än djur tills de har visat sin duglighet i arenan. När de har överlevt sin första match får de en del av sin frihet för varje motståndare de dödar. Det kan krävas 20-25 strider på liv och död för att vinna sin frihet, och få klarar sig så länge. När någon så äntligen har nått målet och fått sitt fribrev, får han samtidigt en räkning på kostnaderna för mat, dryck och bostad under den tid han varit slav. Och den godhjärtade Sokol Sova säger att han är fri att gå så snart han arbetat av skulden. Betalningen är fem procent på de vadslagningsvinster den "frie" tjänar in åt huset. Dessa pengar kan inte tas ut i kontanter, utan enbart som kredit i husets matsal. Sova har trixat till reglerna så att nästan alla gladiatorer blir kvar tills de dödas i någon strid. Endast de populäraste tillåts att verkligen bli fria. De erbjuds då vidare anställning mot betalning i rent guld, och det är dem publiken helst vill se.



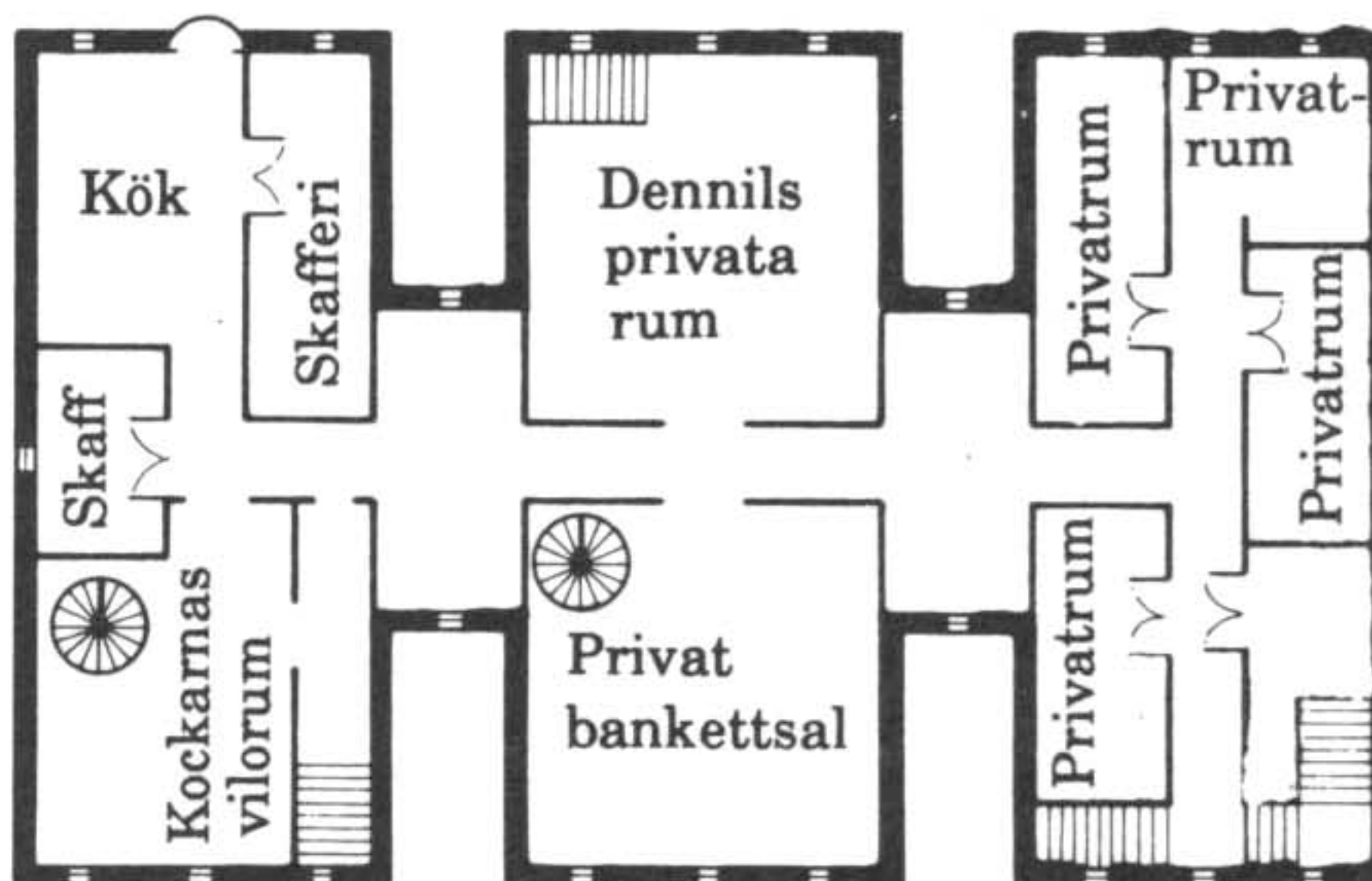
Fasaden



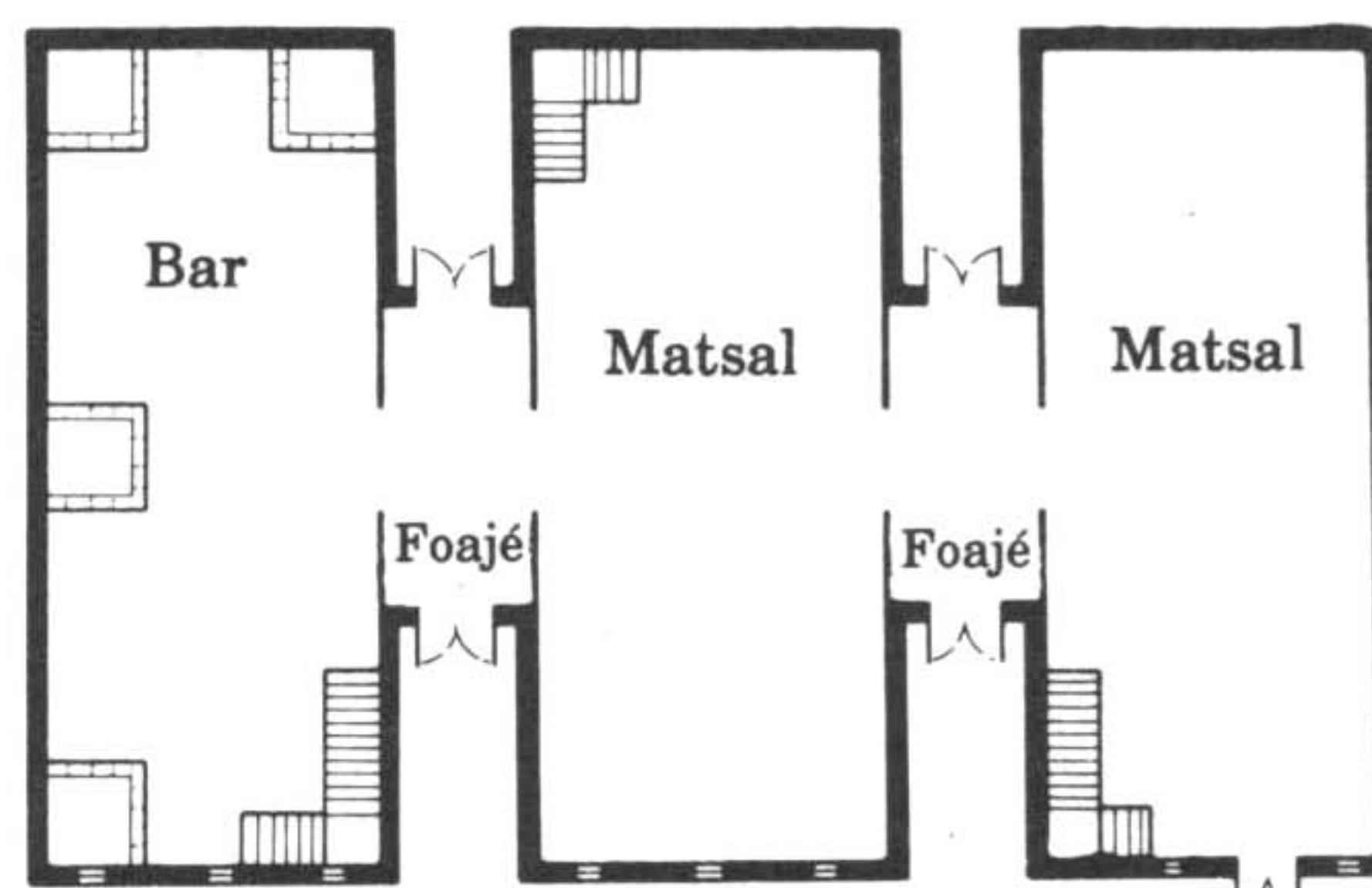
Taket



Andra våningen



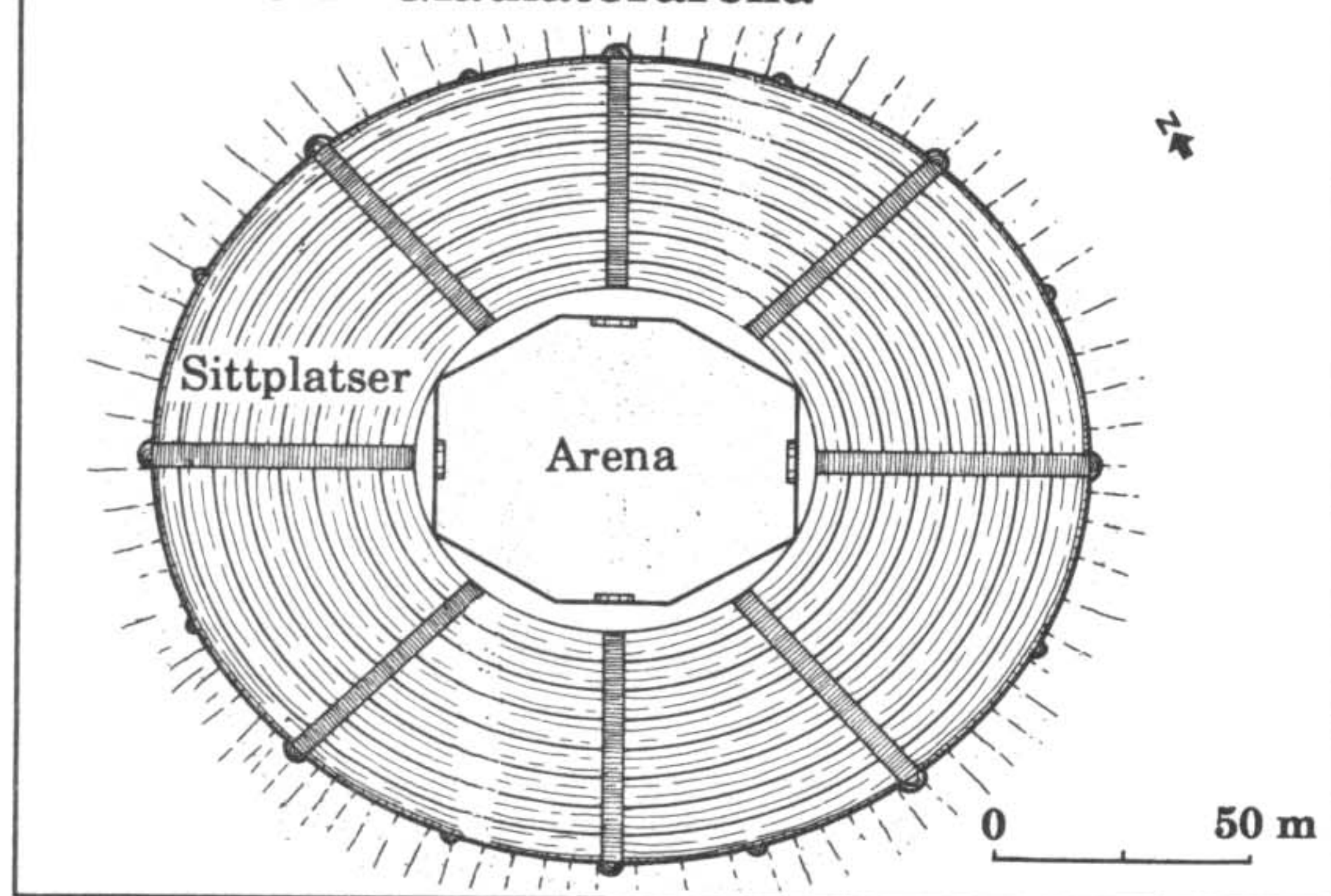
Första våningen



Bottenvåning

DEN STORA OASEN N 0 6 m

TAMNICA Gladiatorarena



4.4 UPPDRAGET

I det här äventyret är rollpersonernas första mål enkelt: de har tråkigt och vill ut och se sig omkring. Allt eftersom dagarna går dras de in i allt fler utmaningar, och om allt går som det ska kommer de att få slåss för sina liv mot slutet av äventyret. Förutom det roliga med en shoppingtur (där de försöker pruta men ändå blir av med sina pengar) kan de råka ut för ett och annat slagsmål eller gå vilse på gatorna. Framför allt måste de överlista Dzepars liga och ta sig tillbaka till sin bostad utan att ställa till så mycket trubbel att lord Marahil blir arg.

4.4.1 SÄTT IGÅNG SPELARNA

Det bör inte vara något större problem för SL att få rollpersonerna att ge sig ut på gatorna i stället för att sitta och häcka i en tråkig herrgård. Så fort de har kommit ut kommer den ena händelsen att leda till den andra. Alla de möten som beskrivs i avsnitt 4.5 är avsedda att få rollpersonerna att agera.

4.4.2 HJÄLPMEDEL

Ute på gatorna möter rollpersonerna haradrimiter som är minst sagt fördomsfulla mot utlänningar. Visserligen visar de inte någon fientlighet öppet, men det är ytterst få haradrimiter som skulle besvära sig med att hjälpa en grupp "poganin" som råkat illa ut. Behöver gruppen hjälp kan den komma från någon annan utlänning som är i staden. Tolodin magikern promenerar då och då på marknaden och i nöjeskvarteren, och kan tänkas bli intresserad om han får se gondoriter. Han hjälper antagligen äventyrarna om det behövs, men han är inte den som gör livet lätt för folk. Antagligen låter han dem svettas en god stund innan han gör något.

Förutom dessa möjligheter har gruppen endast sin egen skicklighet att lita till. Men staden är inte farligare än att denna bör räcka till. Så länge de låter bli att förolämpa veteraner eller nypa lönnmördares döttrar i baken, bör de klara sig utan svårare skador.

4.4.3 HINDER

Den allmänna fientligheten från folket i staden kan vara ett problem för rollpersoner som är naiva nog att inte räkna växelmynten, eller som förväntar sig att inte bli svindlade av främlingar. Men den viktigaste utma-

ningen är tjuvarna i Isbod Kuca. Det faktum att gruppen inte är på väg ned i Morias gruvor, utan promenerar omkring i en stad, kan betyda andra problem. De är förmodligen inte utrustade för vildmarksäventyr. Folk går i allmänhet beväpnade i Bozisha-Dar, så det är inget problem. Men det är osannolikt att rollpersonerna kånkar på stora ryggsäckar med mat, facklor, rep och liknande saker.

4.4.4 BELÖNINGAR

De vinster rollpersonerna kan göra här är relativt enkla. Förutom vad de kan komma över i tjuvarnas näste, kan de spela i Sevet Kovina och pruta på varor på marknaden. Klarar de sig någorlunda oskadda, bör de finna att det ändå har varit en lönsam dag.

4.5 MÖTEN

De flesta möten som händer här kan SL stoppa in när det passar, utan någon särskild ordningsföljd. Man kan även sprida ut dem över flera dagar om man tycker det är lämpligt. Här nedan beskrivs ett antal händelser som kan tänkas inträffa under deras vistelse i Bozisha-Dar. Det sista avsnittet beskriver deras möte med Dzepars liga.

4.5.1 ALLMÄNNA MÖTEN

1. Någonstans bland stånden på marknaden eller i nöjeskvarteret kommer en ung aggressiv haradrimiter fram och tilltalar den största personen i sällskapet. Han har hört talas om ambassaden och gillar inte att man förhandlar med Gondor, så nu har han bestämt sig för att ställa till trubbel. Han förolämpar rollpersonen, sällskapet, fursten, lord Marahil och kanske en del andra gondoriter — meningen är att provocera fram ett slagsmål. Om det misslyckas går han själv till angrepp. Genast samlas folk runt omkring och börjar slå vad om vem som kommer att vinna. Rollpersonerna får rätt goda odds. Den stridslystne haradrimiten är visserligen en huligan, men ändå en ärlig person, och han kommer inte att döda rollpersonen om det kan undvikas. Rollpersonen förväntas också låta bli att döda, vare sig han vet det eller inte. Folkmassan håller förstås på sin egen sida, och hjälper kanske till genom att försöka sätta krokben för gondoriten om tillfälle ges — de övriga i sällskapet bör hålla ögonen öppna för sådana saker. Det kan eventuellt provocera fram ytterligare slagsmål mellan åskådarna. Så fort striden är över betalar man sina spelskulder, och folkmassan skingras. Haradrimiten ger sig av, antingen föraktfullt leende eller besviken klagande. Skulle haradrimiten bli dödad kan rollpersonerna få mera problem. Då krävs det snabbtänkt tal eller snabb flykt för att de inte ska bli lynchade. Skulle rollpersonen dödas kommer haradrimiten att skämmas och erbjuda hundra silverstycken i mansbot. Rollpersonerna gör klokt i att acceptera det, hellre än att förolämpa hans heder och kräva hämnd.
2. Sällskapet kontaktas av Portnithor, en gondorit som är bosatt här och förefaller vara alla människors vän. Han lever på att ställa sig in hos nordliga besökare och sedan stjäla deras pengar. Han framställer sig som sjöman på ett gondoritiskt handelsskepp som

ligger i hamnen, och erbjuder sig att visa rollpersonerna runt i staden. Han känner till en taverna där man serverar riktigt god gondoritisk mat, och vill ta dem med dit så att de kan få lite omväxling från "all denna giftiga peppar". Tavernan i fråga är Ormuls, och detta är hans vanliga metod. När Portnithor har fått med sig gruppen dit, finns där en vän till honom som kommer att ställa till bråk med nykomlingarna, och den stackars Portnithor hamnar mitt i. "Den här killen är livsfarlig, men jag tror att om vi ger honom lite pengar så kanske han lämnar oss i fred. Hur mycket har ni på er?" Om rollpersonerna inte genomskådar bluffen kommer deras "värd" att låtsas muta slagskämpen, och sedan fösa ut dem på gatan medan han ber om ursäkt för att allt gick så snett. Strax därefter försvinner han i gatuvimlet. Han säger att det är säkrast att han inte blir sedd med gruppen eftersom det kunde uppröra många av hans haradrimitiska vänner. Även om gruppen förstår att Portnithor är sammansvuren med slagskämpen, är det antagligen bäst att de betalar, för Portnithor och hans kumpan drar sig inte för att gå till angrepp. Att försöka slåss mot dem i ett sådant skurknäste som Ormuls vore vansinne, om man inte är extremt skicklig.

3. När som helst kan det hända att rollpersonerna råkar komma ifrån varandra i trängseln eller som följd av någon annan händelse. Medan de letar efter varandra behöver de inte utsättas för större faror än de normalt skulle ha mött, men enbart att gå här ensam bidrar till att göra deras vandring runt staden mer spännande. SL gör klokt i att dela upp spelarna. Skicka ut dem som har "kommit bort" i ett annat rum. Sedan får du gå mellan de två grupperna och bevaka vart de går, för att se om de lyckas träffa på varandra igen. Du måste spela ut farorna med separationen ordentligt om det ska bli spännande. Gatorna är så bullriga att det inte lönar sig att ropa på länge håll än 20 meter, och med fientliga människor runt omkring kan det vara dumt att dra uppmärksamheten till sig. Den mindre gruppen bör få äventyra på egen hand ett tag, men bör inte komma till någon allvarlig skada innan de återförenas med de andra.

4.5.2 MÖTEN I ISBOD KUCA

Allt som händer i tjuvarnas näste måste skötas noga av SL. I en regelrätt strid skulle de 14 tjuvarna i Dzepars liga antagligen besegra en normal spelargrupp på sex första rangens rollpersoner. Vi föreslår att minst sex av tjuvarna, samt Dzeper själv, är ute på gatorna när rollpersonerna anländer.

Nedan följer en tänkbar händelseföljd. SL bör känna sig fri att avvika från den om något annat passar spelarna och kampanjen bättre. Vi antar att en tredje rangens, tre andra rangens, och två första rangens tjuvar är ute. De kan återkomma om det behövs förstärkningar för att det inte ska bli för lätt för rollpersonerna. Ledaren själv är inte inne men kommer mot slutet av episoden. Alla hemkommande tjuvar blir varnade av handelsmännen ovanför.

1. Rollpersonernas konfrontation med tjuvarna börjar med en stöld. Någonstans på marknaden blir en



rollperson av med sin penningpung eller något annat värdefullt föremål. Det är en klumpig ficktjuv som varit framme, och offret upptäcker genast den flyende brottslingen. Under sin flykt försvinner denne in i klädeshandlarens bod och är som uppslukad av jorden. Om rollpersonerna följer efter säger vävarna att de inte har sett någonting, men de försöker inte på allvar hindra bestämda rollpersoner som söker igenom lokalen. Språkbarriären kan göra situationen ännu intressantare.

2. Vakten vid rum 2 på kartan är en andra rangens tjuv. Underligt nog är han helt oförberedd på rollpersonernas ankomst. När den klumpige ficktjuven gick förbi vakten påstod att han inte lyckats ta något och att han inte var förföljd. Eventuellt oväsen ovanifrån kan dock göra vakten extra vaksam. Hör han något laddar han fällan med armborstet och drar sig tillbaka till vakten i rum 5 (Stora salen). När han använt korgen för att ta sig in binder han fast den längst ned, för att tvinga angriparna att klättra ned på golvet.
3. Ovanför trappan står en första rangens tjuv posterad. Där väntar han på inkräktarna tillsammans med vakten från rum 2. Nu har de fått veta av ficktjuven att motståndarna är poganin, och i enlighet med Dzepars undervisning har de ingen större respekt för några förklemade veklingar från Gondor. Bågskytten har 13 pilar, men han skjuter som en kråka (SRR: missil-OB 21/EDD: FV 4). Om rollpersonerna gömmer sig bland rören nere på golvet kommer han att slösa bort sina pilar utan att göra någon skada eftersom han då också får en modifikation på -20 (EDD: -4), på grund av skyddet. Stormar rollpersonerna direkt uppför trappan får han däremot +25 (EDD +5) och kan ställa till ordentlig skada. Oavsett vilket, står de båda tjuvarna kvar och slåss eftersom de är övertygade om att de kan hantera några få ynka poganin.
4. Vakten i tjuvarnas vardagsrum (9) är en andra rangens tjuv. Han väntar där tillsammans med ficktjuven (första rangen) och tänker ligga i bakhåll för

rollpersonerna. Även dessa tjuvar är lite för säkra på sig själva, och väcker inte sina vänner i de inre rummen förrän det är för sent.

5. Två första rangens tjuvar sover i sovsalen (13). De är vana vid att deras kamrater för oväsen och kommer inte att vakna av lite larm och rop från vardagsrummet. Om inkräktarna kommer in i rummet vaknar de dock genast och är klara att slåss på drygt en stridsrunda. De sover med sina vapen bredvid sig.
6. De två sista tjuvarna (3:e och 1:a rangen) övar med vapen i träningsrummet (10). Den erfarnare under-

visar den andre i konsten att slåss med dolk. Den yngre tjuven har en vanlig dolk, den äldre har ett trubbigt kortsvärd (SRR: -15/EDD: -3) och är klädd i läderrustning. De här två för så mycket oväsen själva att de inte hör vad som händer utanför.

7. Den slutliga konfrontationen sker när Dzepar återkommer från sina affärer i staden ovanför. Han hittar antagligen sina män ihjälslagna och är inte på gott humör. Så snart han hittar inkräktarna glömmar han all sin vanliga feghet och går till attack. Han slåss till det bittra slutet.

5 ÖSTRA HÖJDERNAS BANDITER

Vårt andra äventyr är avsett för en grupp rollpersoner av medelrang som har goda vildmarksfärdigheter och hygglig skicklighet i strids- och tjuvfärdigheter. Det börjar med en nöjestrupp till Månhöjderna, men övergår snart till en konfrontation med ökenbanditer. Här finns möjligheter till vildmarksäventyr i en främmande miljö. De hinder och faror rollpersonerna utsätts för är nya för dem, men många av deras nordliga vildmarksfärdigheter visar sig användbara i öknen också.

5.1 EN ÖKENUTLYKT

Under förhandlingarna mellan Marahil och Regenternas Råd försöker en grupp lägre haradriska byråkrater knyta egna förbindelser med nordmännen. Deras första invit består i att de bjuder in flera av ambassadens deltagare till en ökenutflykt. Eftersom de högst uppsatta medlemmarna i ambassaden är upptagna på annat håll vänder sig haradrim till flera andra som de hoppas vinna som bundsförvanter om ett handelsavtal skulle komma till stånd. I denna grupp ingår rollpersonerna och minst en kvinna ur Marahils sällskap. I gryningen ger sig ett livligt sällskap av från herrgården mot det första målet. Under förmiddagen blir rollpersonerna visade runt på Isförsäljarens gård (detaljerna är upp till spelledaren) och bondgårdar runt staden. En delikat lunch serveras i sidentält i en by vid kanten av Brij Mijesec (Ap. "Månhöjderna").

Samma morgon färdas ett annat sällskap utmed kanten av dessa höjder. Det är ett band rövare från klanen Kindilaar som söker efter små godbitar att stjäla från

byarna. Efter sitt middagsmål vattnar de sina häster i byn Melem Voda (Ap. "Läkande vatten") och märkte då diverse riddjur och bärstolar som tydde på att en grupp betydelsefulla personer fanns i närheten.

Därför är det tyvärr en stor risk den sköna damen Farithain, systerdotter till prins Celdrahil, utsätter sig för när hon vandrar iväg en liten bit på egen hand. Ökenbanditerna försummar inte ett sådant tillfälle att ta en rik fånge. När hennes försvinnande upptäcks blir de andra i sällskapet tvungna att ge sig ut på ett helt annat slags utflykt i öknen.

5.2 SLP

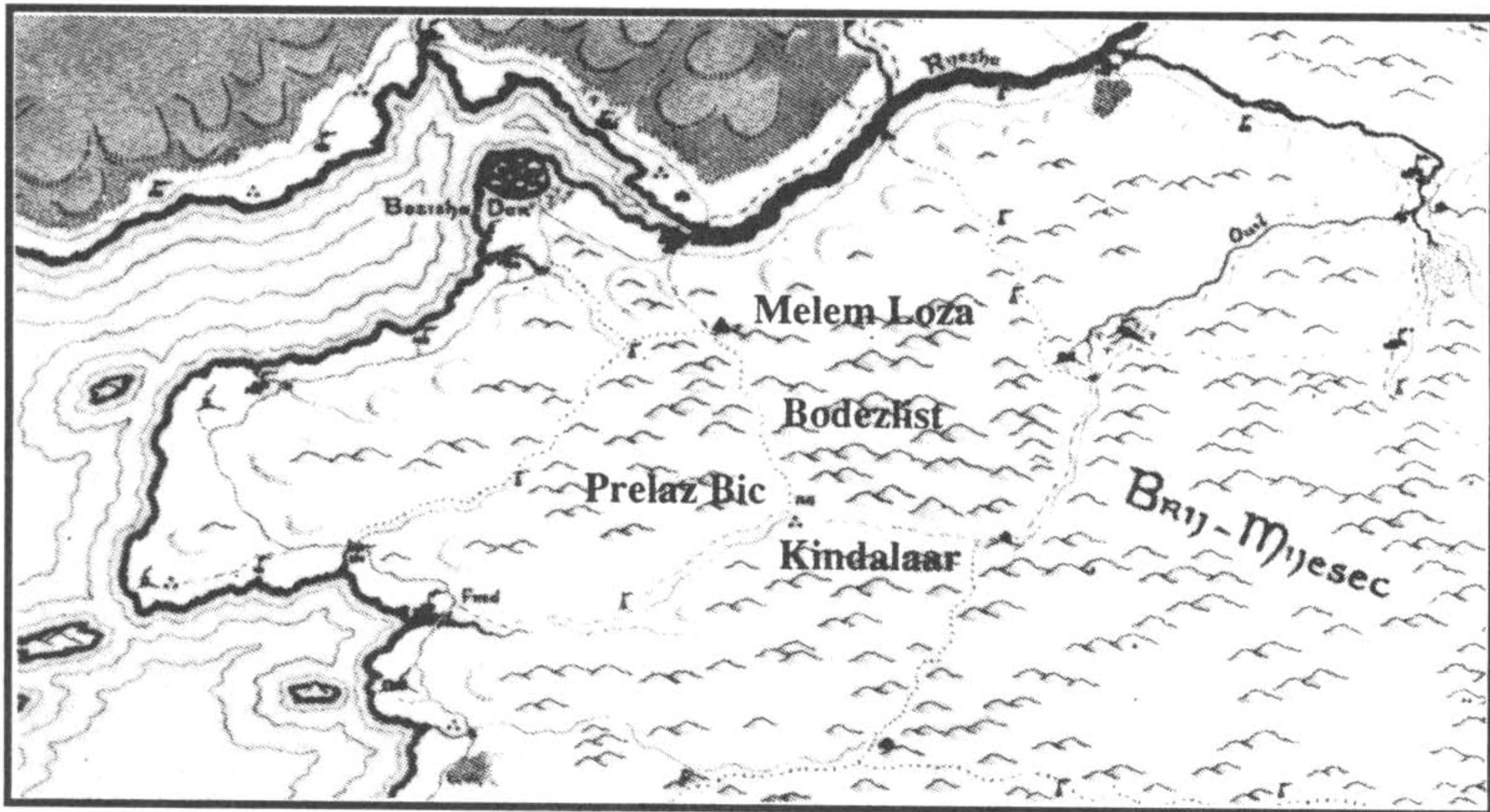
Männen från klanen Kindilaar är ett otrevligt gäng även i sina bättre stunder. De är av rent haradriskt blod och håller på landets gamla seder. Men efter att ha levat i flera generationer som en liten klan utan fast egendom har de blivit mer krigiska och opportunistiska än de flesta av sina landsmän. Alla klanens män tränas i vapnens bruk; till och med barnen kan vara mycket skickliga. Allmänna egenskaps- och färdighetsvärden för haradrim finns i slutet av det här häftet. Här nedan beskrivs tre personer som är särskilt viktiga för äventyret.

JAMAK SPIJUN

Klanens hövding är en gammal man som burit ansvaret alltför länge. Han blev hövding vid 31 års ålder och är nu 67 år gammal. Det har varit hårda år, och Spijun är en bitter man. Hans styrka och en stor del av hans förstånd har lämnat honom. Han styr klanen strängt

och inte alltid rättvist. Men ingen klagar, för Kindilaar är vana vid att bli hunsade av sina hövdingar sedan många generationer. Det är en del av deras liv.

Hela sitt liv har Jamak Spijun bakats av solens hetta. Hans ansikte påminner om en svart, torkad frukt. Hans hår, ögon och hud är svarta som kol. Han går alltid klädd i klanens färger, orange och vitt, fast haradrim annars bara brukar bära sådana kläder vid högtidliga tillfällen. Kroksabeln och bröstharnesket han bär är av högsta kvalitet. I





full stridsmundering ser Kindilaars herre närmast ut som liket av en sedan länge död krigare.

SULJATI SEY

Den som är utsedd att bli hövding efter Jamak Spijun är en kraftig krigare vid namn Suljati Sey. I flera år har det varit han som lett klanens krigare på deras plundringståg och räder. Men han hungrar inte efter makten. Efter att ha sett vilka påfrestningar Spijun utsatts för och hur ansvaret gnagt på honom, har Sey ingen brådska att ta på sig sådana bördor. I stället hoppas han kunna fortsätta som hittills med att leda krigarna och uppvakta den kvinna som vunnit hans hjärta, Bethin Omul.

Sey är storvuxen för sitt folk, över två meter lång och mycket muskulös. Hans hud och hår är mycket mörka, vilket är det normala för renrasiga haradrimiter. I strid använder han en stor, tvåhands kroksabel med dödlig skicklighet. Under sin klädnad av gulbrunt och gult silke bär han också en väst av ringbrynja.

BETHIN OMUL

Föremålet för Suljati Seys åtrå är en vacker ung kvinna vid namn Bethin Omul. Hon har levt samman med Kindilaar sedan tidig barndom, men alla i klanen minns att hon fördes till dem som fånge, rövad från en karavan. Man vet inte varifrån hon härstammar, men hon hyser ännu en viss motvilja mot det folk som förde bort henne. I hemlighet önskar hon att hon kunde lämna klanen och söka efter sin riktiga familj. Hon vill också komma undan från Seys uppvaktningar eftersom en förbindelse med honom skulle binda henne vid klanen för evigt. Hennes vänner förstår inte hur hon kan önska något annat än att få gifta sig med en så mäktig man, men de känner inte till hennes hemliga längtan efter att finna sitt rätta ursprung.

Bethin är lika tuff som andra haradriska kvinnor och bättre på att slåss än de flesta. Hon bär en lång dolk i sin gördel, men kan också hantera en kroksabel. Hon går klädd i neutrala färger som vitt och brunt. En av hennes vänner, lärling till klanens smed, har gjort ett bröstharnesk åt henne. Hon är smalare än de flesta av

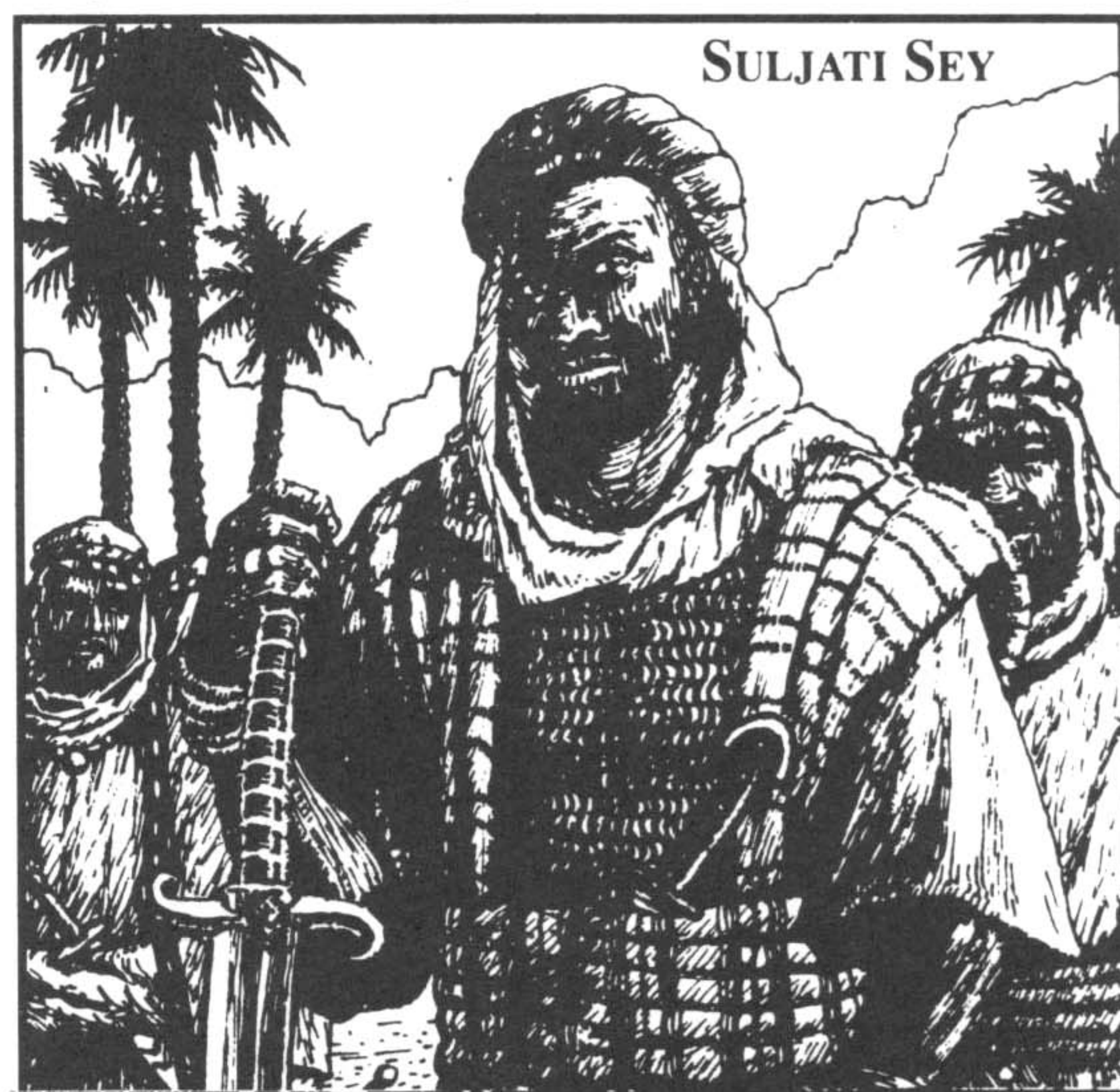
klanens kvinnor och ser mera ut som en stadsbo. Hon är också mycket vacker och många unga män beundrar henne i hemlighet.

5.3 SCENEN

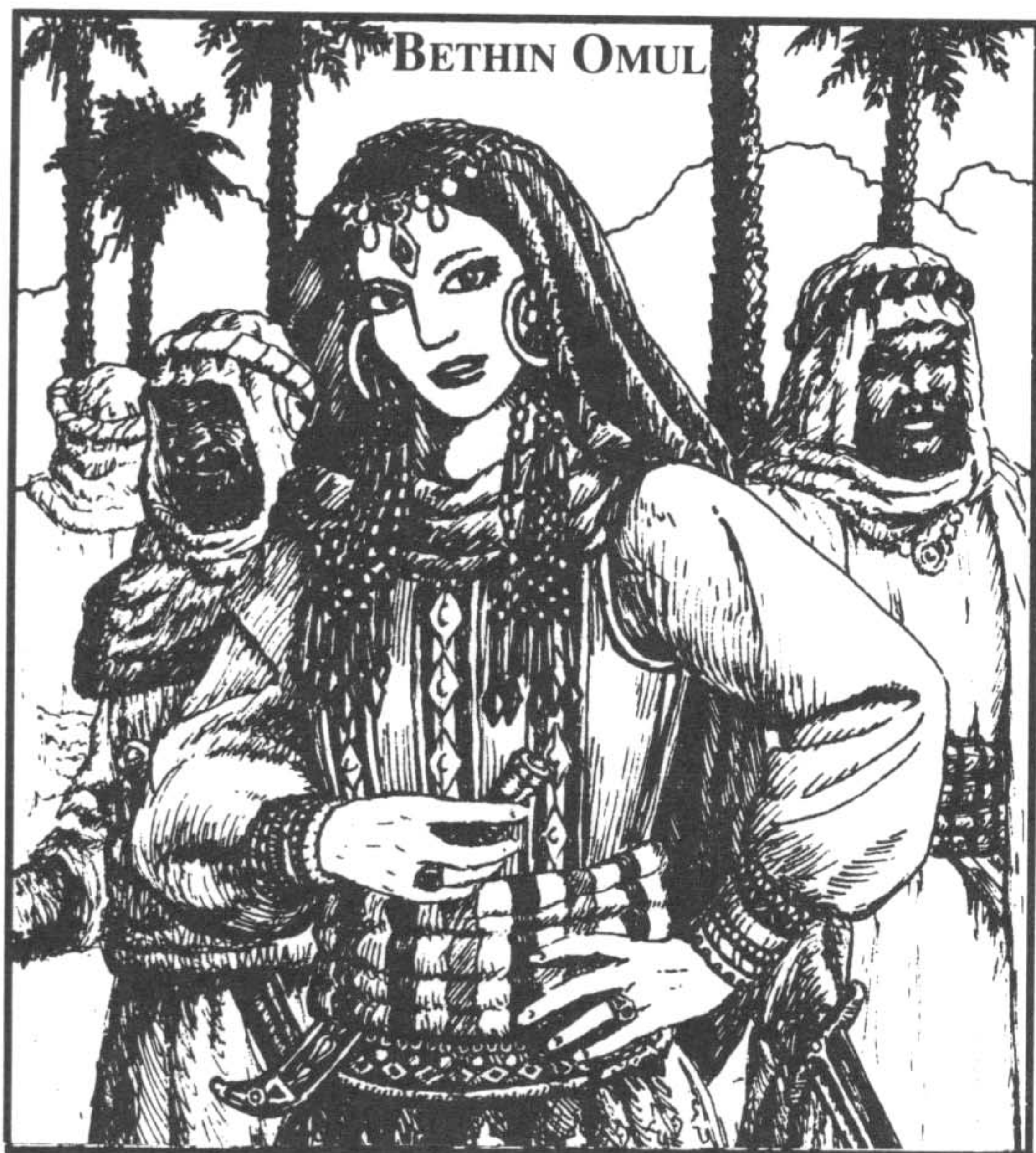
Området där rollpersonerna rör sig i det här äventyret är en torr landremsa mellan byn Melem Voda och banditernas fäste, tre mil söderut. Genom området går en ökenväg som korsar den öst-västliga karavanvägen alldeles norr om banditfästet. Naturen består av områdets vanliga steniga kullar och kärva gräs. Där finns också en sju kilometer lång sträcka av öppen sand som fyller en gammal sjöbotten. Terrängen ger tillfälle till varierade händelser på vägen mot höjdpunkten, den dramatiska räddningen från banditernas fäste.

5.3.1 PLATSER I ÖKNEN

- 1. Melem Loza.** En typisk by vid kanten av öknen. Här finns en god brunn, några palmträd och lite buskar. Runt dessa ligger ett dussintal hus, varav sju är bostäder och ett är en butik. Ett litet värdshus har separata byggnader för stall, lada och kök, byggda i fyrkant runt en gårdsplan och en inhägnad med gäss. Maten på värdshuset är kryddstark och rejäl, och i butiken kan man köpa enkla tyger. Annars finns inte mycket anmärkningsvärt i detta lilla samhälle.



- 2. Knivbusken.** Vägen söderut från Melem Loza är förrädisk, eftersom det finns ett antal blindspår som leder bort från huvudstigen och slutar i intet. Ibland blir också huvudspåret nästan osynligt. En försiktig resande kan i regel hitta rätt, men det är också lätt gjort att man slösar mycken tid på dessa villospår. Ett sådant ställe är där det falska spåret (tydligt) fortsätter rakt fram medan huvudstigen (svagare) viker av åt höger. Villospåret leder upp på en kulle där det plötsligt slutar i en brant slänt där det växer fullt av bodezlist (se nedan). Slutningen består av lös jord, och den som tagit steget ut på branten riskerar att rasa ned om han inte är mycket försiktig. För att balansera denna grymma fälla kan rollpersonerna få upptäcka fördelarna med växten. Sammanträffan-



det med knivbusken kan ske när rollpersonerna är på väg att få slut på vattnet.

De flesta buskar i området är taggiga, men ingen annan har sådana törnen som bodezlisten (Ap. "dolkblad"). För den som promenerar fram i dagsljus är busken knappast mer än ett irritationsmoment. De knivliknande bladen syns tydligt, och endast en dåre skulle försöka gå igenom ett buskage. Men på natten, eller för en man som rider eller springer, kan den lilla busken vara livsfarlig. Bladen blir upp till 40 cm långa och är styva och vassa som rakknivar. Den som går in i ett buskage får motsvarande 1T6 dolkattack-er. Om han springer eller faller bör det modifieras till 1T10 attacker med modifikation +20 (EDD: skada motsvarande 2 respektive 4 lyckade dolkattack-er). Men den som känner till öknens växter ser en bodezlist mera som en tillgång än som en fara. Innanför en barriär av blad finns buskens "hjärta", en stor grön sallad-sliknande klump som är mjuk och innehåller vatten. Den smakar sött om man suger på den och varje buske innehåller en dagsranson vatten. Att få fram hjärtat utan att skada sig kräver ett vanligt manöverslag, modifierat för personens skicklighet i att skaffa föda i vildmarken (EDD: SMI-slag modifierat av FV i Överlevnad).

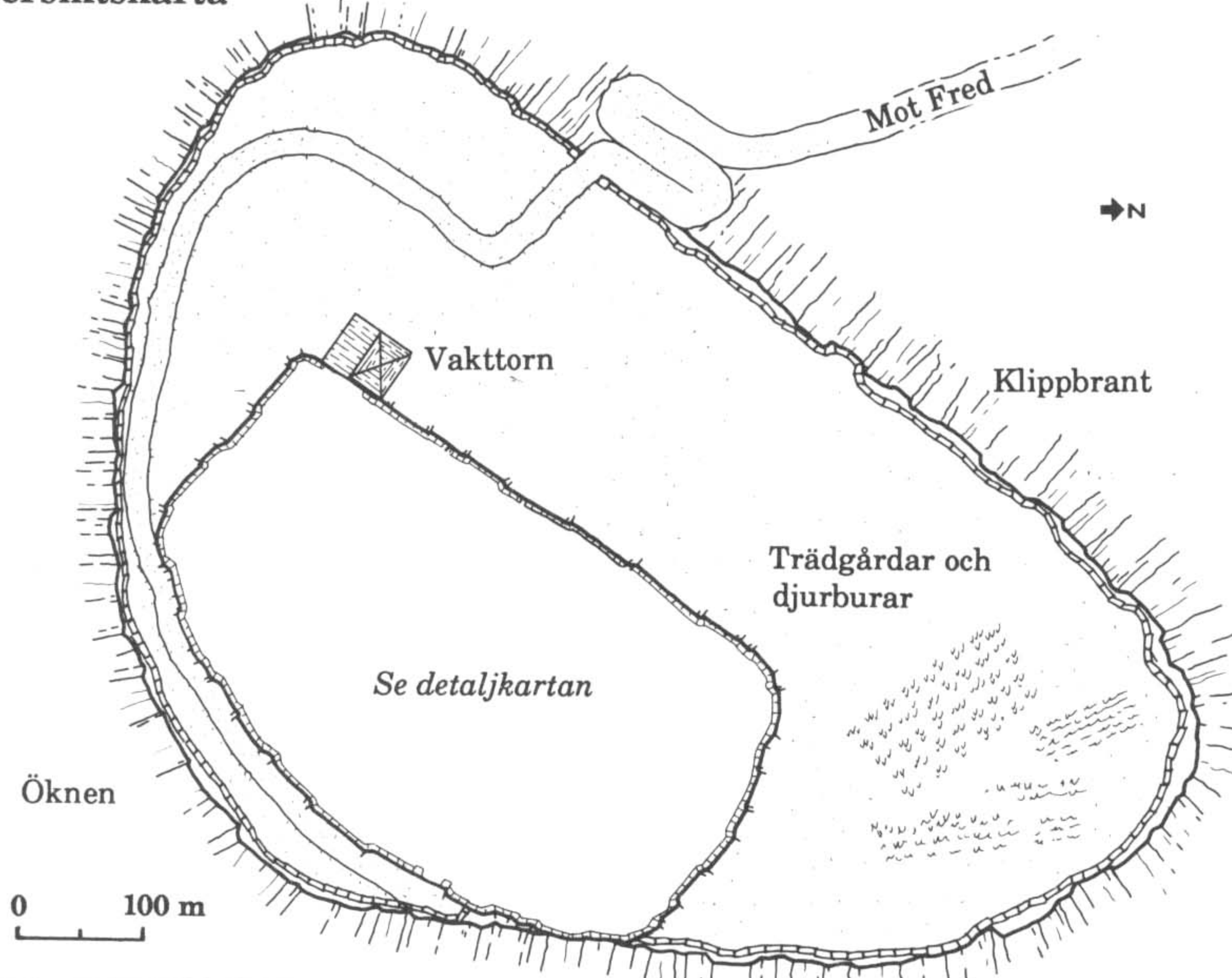
3. Prelaz Bics näste. Den del av spåret som leder över en uttorkad sjöbotten har på senare tid hemsökt av ett farligt djur, en prelaz bic (se nedan). Varelsen ligger nu nedgrävd i sanden intill en av de vita stenar som markerar spåret över sanden, och väntar på att en måltid ska passera. Banditerna känner väl till det här djuret och såg spåren av dess framfart. De tog en omväg, men andra som rider fram här kanske inte har samma tur eller skicklighet.

En prelaz bic (Ap. "vägfararens pina") är ett av de farligare djuren i öknen. De har ett vagt människo-liknande huvud med massor av horn och utväxter, ovanpå en stark, nära två meter lång hals. De stora ögonen har ett inre genomskinligt lock som gör att varelsen kan se även när den ligger begravd under ett tunt lager sand. Oregelbundna utväxter på ryggen slutar i en lång, flexibel svans. Den gräver ned sig i sanden och kan ligga där i flera dagar och vänta på att något ätbart ska passera. Då hoppar den upp och dödar bytet med sina kraftiga klor och sina käftar, ungefär som ett stort kattdjur. Men djuret är inte särskilt klyftigt, och kan lätt besegras med lite god strategi om man är flera som angriper det. I den öppna öknen är dessa varelser alltid konkurrenter till sina bevingade kusiner *zimajerna*, men ger de sig upp ibland kullarna händer det att de blir uppätta av vuk-flockar (haradriska vargar). Haradrim jagar dem gärna för deras skinn, som är utmärkt att tillverka rustningar av. Trots det visar arten inga tecken på att bli utrotad.

5.3.2 KINDILAARS FÄSTE

Kindilaar håller till i ett gammalt fort som byggdes av ökenfursten Sellif, på den tiden då Akôrahils inflytande var stort i Bortre Harad. Sellif samarbetade i hemlighet med Stormkungen, och när den gästen fördrevs av Tar-Ancalimon föll Sellifs kontaktnät sönder, och hans

KINDILAARS FÄSTE Översiktskarta



landsmän kom att förakta honom som en förrädare. Han slutade sina dagar i ensamhet, utan andra vänner än de förbittrade tjänare som dragits med i hans fall. Efter hans död stod fortet öde i århundraden. Till sist tyckte klanen Kindilaar att olyckans andar måste ha försvunnit från platsen efter så många århundraden, och flyttade in. Under de årtionden de bott där har de rustat upp stället. Visserligen är de alldeles för få för att fylla upp den öde byn bakom fortets murar, men platsens läge och styrka har gett Kindilaar ökat anseende och makt.

Fortet står på en stenig kulle ungefär en dagsritt söder om Melem Voda, vid korsningen mellan två karavanvägar. Det är byggt av gul ökensten och omges av en tre meter hög mur. Innanför den finns betesmark och odlingar. Bostadshusen och tälten finns i det egentliga fortet, en 15 meter hög mur innanför den yttre. En sicksackväg leder upp från vägen mot Fred, genom en öppen portal i den yttre muren och fram till den stadiga träporten i den inre. Porten är stor nog att rida igenom två i bredd och har en liten infälld stigidörr för fotgängare. Båda dörrarna spärras av kraftiga bjälkar. Vid fortets mur finns också ett vaktorn som är 20 meter högt och syns på femton kilometers avstånd.

I området mellan den yttre muren och själva fortet finns några välskötta trädgårdar och inhägnader för hästar och getter. Djuren är nervösa av sig, och hela området är öppet och flackt — det skulle vara mycket svårt att smyga över det utan att bli upptäckt.

Innanför den inre porten finns verkstäder, lagerlokaler och klanens gemensamma utrymmen. Några av dessa beskrivs mer detaljerat nedan. Marken på området är hårt packad jord, och liksom sina nomadiska kusiner bor de flesta av Kindilaar i satorna (singular: sator) som är spridda över området. En sator består av en rund grop, drygt en meter djup, med stenlagda kanter. Taket består av tältduk, spänd över träribbor som står nedkörda i marken utmed gropens kanter och är hopsurrade överst i mitten. Fördelarna med en sådan bostad är att den är svalare än ett vanligt tält och tål vinden bättre. Bland bostäderna ligger brunnen, som skyddas av ett valv av gul sten. Mittemot porten står fortets kärntorn, kallat zamak (Ap. "befästning"). Det är byggt som en stor sator ovanpå en plattform av sten, stor nog att rymma flera normala rum.

GÅRDEN

Det öppna området mellan bostäderna är nästan alltid fullt av klanens medlemmar. På dagen fungerar gården som en liten marknad där man handlar

sinsemellan och med besökare som kommit förbi på vägen. Ibland bryter det ut ett slagsmål, och som vanligt i Bortre Harad samlas åskådare, man slår vad, någon vinner, och allt upplöses. På kvällen följer Kindilaar landets seder i fråga om festande. Varje kväll vid solnedgången samlas folk, dansar, sjunger och dricker. De flesta blir alltmer berusade. Vid elvatiden går man och lägger sig. Men det finns alltid minst ett dussin som somnar där de är och sover under stjärnorna.

Gården har ett ostädat utseende. Diverse bord, kärror och andra föremål ligger slängda huller om buller eller står lutade mot muren. Ett öppet område har reserverats för krigarnas vapenträning. Liksom överallt bland ökenfolket tränar man två gånger om dagen, dels en timme efter soluppgången, dels två timmar efter middagen. En eller två äldre soldater leder en löst sammanhållen men disciplinerad övning, varefter krigarna går tillbaka till sina sysslor.

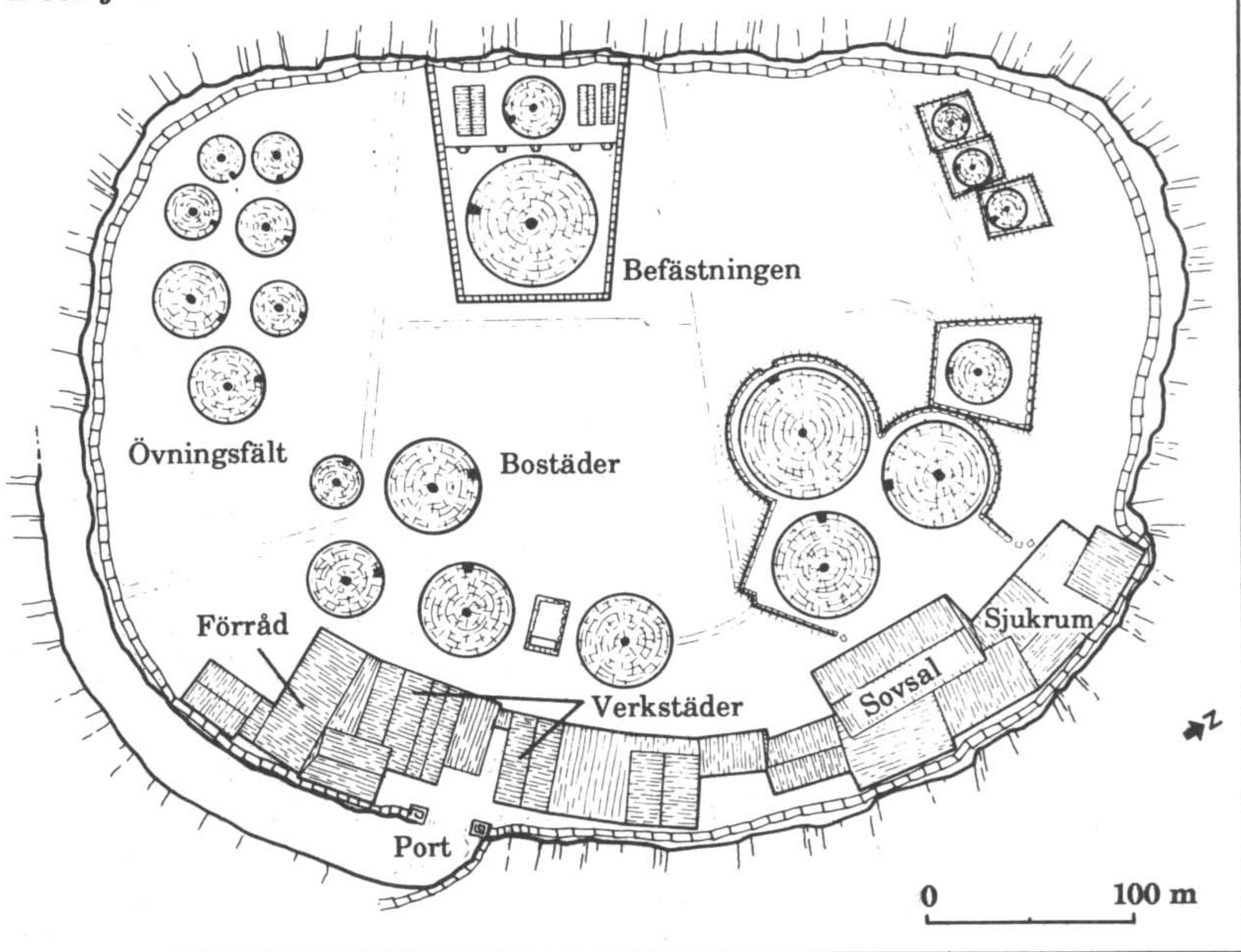
SOVSALEN

I många haradriska klaner uppfostras de små barnen gemensamt av hela klanen. Upp till tio års ålder bor alla Kindilaars barn tillsammans i den här långa byggnaden och sköts av klanens kvinnor. Utmed väggarna står rader av sängar, som sammanlagt ger plats för ungefär 20 barn. Så många barn finns det sällan, men för det mesta sover åtminstone ett dussin här. Här är det ständigt liv och rörelse med barn och deras sköterskor som kommer och går. Även på natten råder aktivitet när små barn vaknar och skriker.

FÖRRÅD

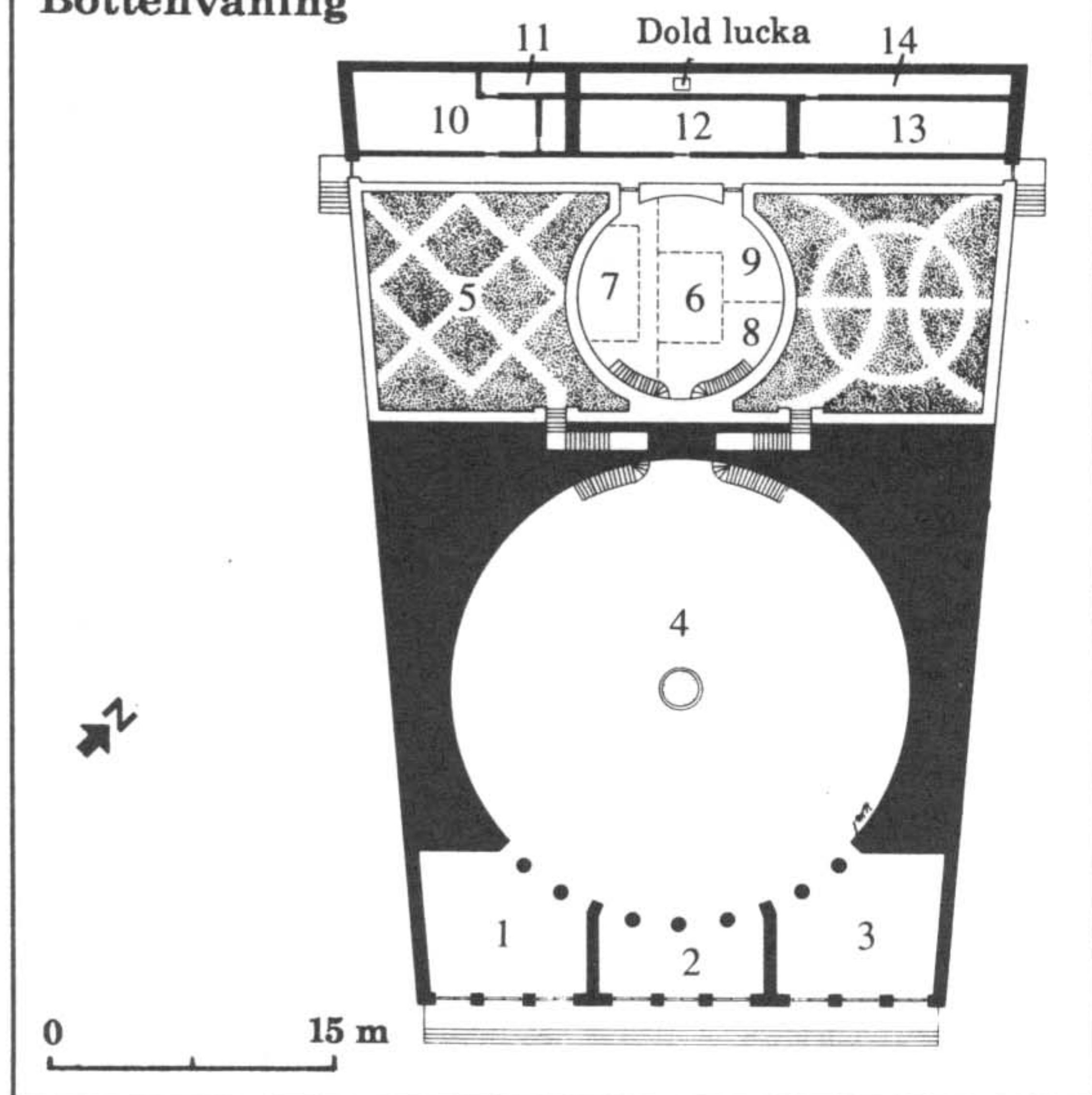
Det här är flera sammanbyggda skjul där klanen förvarar allt man kan behöva för att uthärda en belägring. Här finns mat, olja, vin, läder, trä till reparationer, osv. En lat gammal kvartersmästare sover här på natten och arbetar här på dagen.

KINDILAARS FÄSTE
Detalj-karta



BEFÄSTNINGEN

Bottenvåning



SJUKRUM

Här vårdas sjuka och sårade klanmedlemmar. Inredningen består av ett medicinskåp och en rad bäddar. Mitt emot finns ett litet rum som är arbetsrum för klanens medicinman, en sjunde rangens animist. Det är alltid svårt att få tag på läkande örter i detta förtorkade land, men medicinmannens magi är till stor hjälp för att läka de skadade.

Vilka örter som finns kan bestämmas med standardreglerna för att söka efter örter i området. Varje 15 poäng över minimum betyder en extra dos. Kunskaper i örtlära har ingen effekt, men även de sällsyntaste örter kan finnas om man slår tillräckligt högt.

VERKSTÄDER

Här finns verktyg och utrustning för att reparera byggnaderna, tillverka vapen, kläder och annat som klanen behöver. Varje verkstad förestås av en hantverkare med viss skicklighet, och varje sådan har minst en lärning på heltid. Men eftersom klanen är så liten finns det inte speciellt skickliga hantverkare att tillgå, och arbetet måste utföras av den som finns till hands. Verkstäderna vittnar om detta, de är för det mesta ostädade och oorganiserade. Bland verkstäderna finns: en träverkstad, en läderverkstad, ett stenhuggeri, en smedja och ett vinmusteri som för det mesta står tomt eftersom det är svårt att få tag på frukt.

BOSTÄDER

Kindilaars satorna är större än de brukar vara i Harad-waith. Det beror på att Sellif som ursprungligen lät bygga dem inte tänkte sig dem som enfamiljsbostäder utan som delar av ett palats. De mindre grunderna mäter ungefär tre meter i diameter, men flera är större, ända upp till trettio meter. Kindilaar har tillverkat de väldiga tälten som utgör tak, och de största satorna bebos av upp till femton familjer. Man delar av utrymmena med väggar av tältduk som bildar korridorer genom byggnaden. Den som inte är hemma här upplever gångarna som en formlig labyrint, men invånarna

hittar givetvis lätt. I mitten av varje sator finns ett gemensamt rum där kvinnorna sitter och arbetar, och där invånarna intar sina måltider. Runt ytterkanten finns det trappor upp till marknivån på fyra eller fem ställen. Utgångarna täcks av tältduk för att hålla värmen ute på dagen (eller inne på natten).

TORNET

När klanens krigare inte är ute på en räd bor alla ogifta män i nedre våningen på vaktornet. När de alla är hemma finns där trettio unga män, men ofta är några borta så att det blir arton eller färre kvar. De är uppdelade i tre skift om åtta timmar: en tredjedel sover, en tredjedel står på vakt och en tredjedel är lediga eller hjälper till med andra sysslor. Det finns också två mer erfarna ledare, varav minst en alltid är vaken. Det är vakternas skyldighet att varna för annalkande faror och hämta de äldre männen från deras satorna i händelse av bekymmer.

Salen där de unga soldaterna bor är åtta gånger tio meter stor och innehåller femton bäddar samt människans privata ägodelar. Bland prylarna finns en del dolkar och andra handvapen av hygglig kvalitet, men inga verkliga värdesaker. I salens nordvästra hörn leder en brant trappa upp till nästa våning. Andra och tredje våningen innehåller vapenförråd. Där finns skyttegluggar, och på tredje våningen finns dörrar ut till en skyddad gång på utsidan av tornet. Till taket kommer man via en stege. Där finns bara en stor eldstad av järn som förr användes som signaleld. Utsikten över de krenelerade murarna är anslående. Vid klart väder kan man se ett dussin andra bosättningar, alla på minst en dagsritts avstånd.

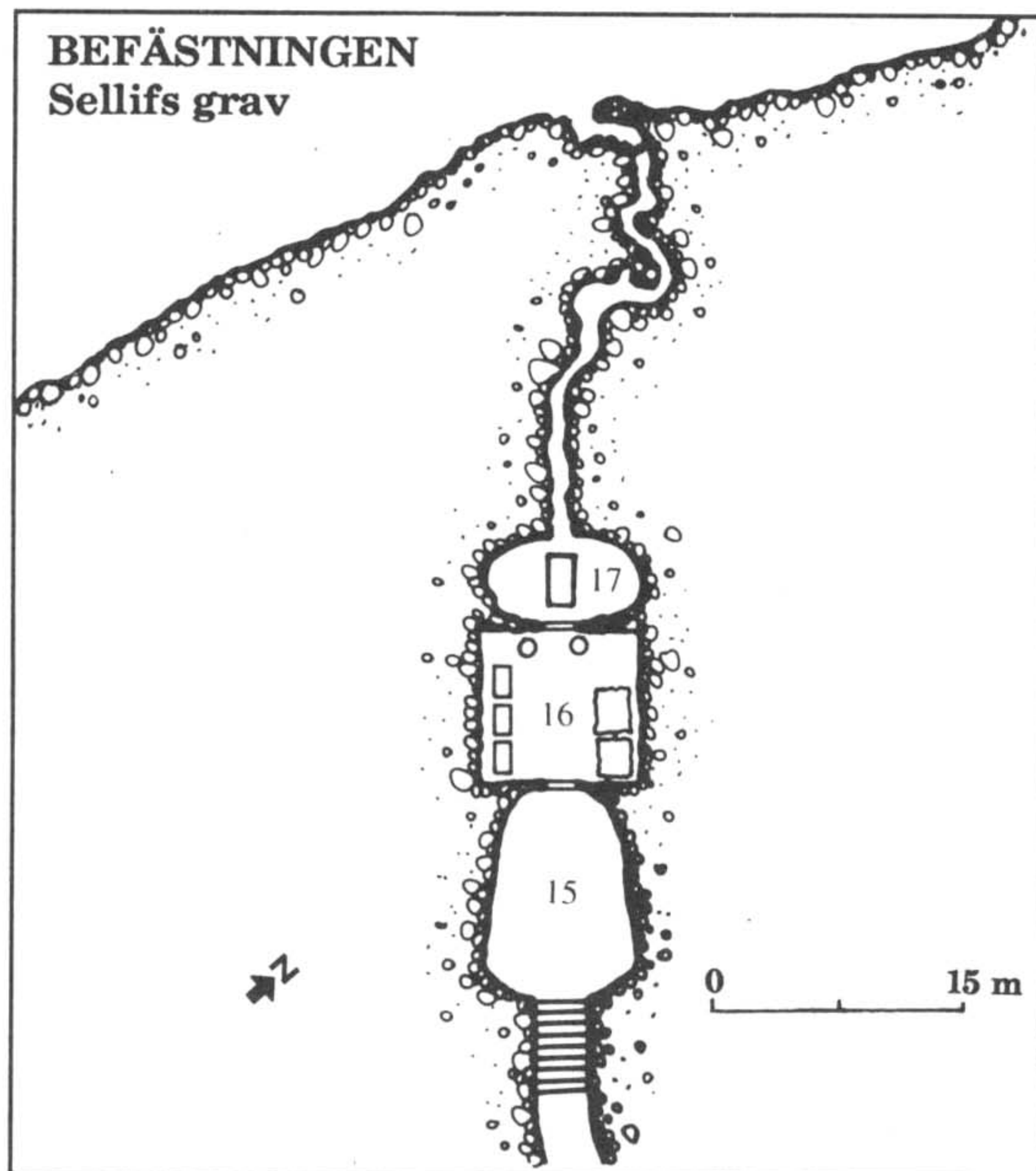
BEFÄSTNINGEN

Byggnaden som kallas Zamak är imponerande även jämförd med de satorna som ligger bredvid den. Dess nedre del är ett enplans stenhus, tre och en halv meter högt. Det finns tre ingångar genom vilka man först kommer till den stora sator som är klanens möteshall. Innanför den finns en mindre sator som ligger lite högre upp och utgör bostad åt Suljati Sey och Jamak Spijun. De nuvarande invånarna vet inte att det finns flera rum inhuggna under marknivån, urgamla salar som var ämnade att bli grav åt Sellif. Han begravdes aldrig där, men rummen finns kvar bakom en dörr som döljs av trampad jord.

1, 2, 3. Entréhallar. I de här tre rummen finns inte mycket annat än några bord och bänkar av trä. När det är klanmöte kan man vänta på sina vänner här innan man går in i själva salen.

4. Salen. Här hålls klanens stormöten. Mitt i rummet finns en stor eldgrop, med öppningar i tältduken ovanför som släpper ut röken. Runt elden står några grovt tillyxade bord och bänkar. Erövrade troféer från plundrade karavaner pryder väggarna och hänger från träbjälkarna ovanför. Bland annat finns där flera sydliga krigsfanor, dekorerade vagnshjul, mönstrat siden från handelspaviljonger och betar från ett halvdussin mûmakil. Golvet är av sten, men det är rätt mycket sand och jord ovanpå stenläggningen. För det mesta står hallen tom, ibland passerar någon på väg till eller från klanledarnas bostäder. Ungefär tre gånger i månaden sammankallas ett allmänt möte, då hela

BEFÄSTNINGEN Sellifs grav



klanen samlas och diskuterar sina ärenden, ofta en hel natt.

5. Trädgårdar. Den bakre delen av zamak ligger två och en halv meter över taket på den främre. Ovanpå den här delen av byggnaden finns planteringar med vackra ökenblommor. Ute i vildmarken blommar de bara när det har regnat, vilket sker ytterst sällan. Men här vattnas de och blommar året om. En god doft stiger från plantorna, som växer i vackra mönster. Grusgångar förbinder de sex olika trappor som leder ned till marknivån.

6. Mottagningsrum. När Spijun eller Sey har officiella gäster tas de emot här. Rummet är fullt med sådana sittkuddar som nomaderna i Bortre Harad använder i stället för stolar. Här och där står små låga bord, och på ett av dem står en fin teservis av silver värd 45 guldstycken. Det finns också några trästolar, för gäster som föredrar dem. På senaste tiden har det inte varit så mycket aktivitet här eftersom det inte har funnits några viktiga gäster. Tekannen hålls dock alltid full och varm, för den händelse att någon skulle komma.

7. Suljati Seys bostad. Tronföljarens rum ligger inuti klanhövdingens sator. Rummen är avdelade med tältduk i stället för väggar, och man har flikar i stället för dörrar. Seys rum är inte rikt dekorerat. Han har hängt upp en del troféer från råder han lett, bland annat en blodig vapenrock från en medlem av Visi-klanen, som är Bozisha-Dars elitsoldater. En stor hög med kuddar ligger vid den krökta väggen där Sey brukar underhålla sina gäster. I en kista i rummets nordvästra hörn ligger hans bäddrulle, kläder och diverse småsaker. Ovanför kuddarna finns krokar där krigarens svärd hänger när han sover. Annars bär han alltid svärdet på sig. Det enda verkliga värdeföremålet i rummet är också en krigstrofé — ett rakt svärd som han tagit från en av de få nordmän som deltar i karavanhandeln. Svärdet är tillverkat i Bozisha-Dar av en mycket skicklig smed, och det är ett mästerverk. Dess haradriska utsmyckning är vacker, och det är så välbalanserat att det ger

+20 i strid (EDD +4). Det är också lätt magiskt och kan hitta färskvatten på upp till 30 kilometers avstånd. Man håller det helt enkelt i handen och säger "Sök vatten!" på väströna.

8. Harem. Spijun har haft tre hustrur som alla bott här, men de är döda sedan länge och han är inte längre intresserad av kvinnor. Men rummet hålls i skick i väntan på den dag då Sey tar över ledarskapet och gifter sig. Liksom mottagningsrummet (6) är det fullt med mjuka kuddar och låga, smäckra bord. I östra delen finns flera garderober av sandelträ. De är helt tomma.

9. Jamak Spijuns rum. Klanhövdingens rum liknar Seys. I östra delen finns kuddar för gäster, och i norra avdelningen ligger hans bädd och kläder. Mellan dessa leder en dörröppning med draperi till bastionens bakre delar. Vid ytterväggen finns en del troféer, de mest betydande han tagit under sin långa karriär. Nu tycks de mer som ett hån mot hans bitterhet än en påminnelse om glada segrar. Bland dem finns flaggor från ett halvdussin andra klaner och kompanier, även från Hyarn och Umbar. Ofta bär klanhövdingen inte sin rustning och sina vapen med sig, utan de hänger kvar på väggen i rummet. Det är mycket välgjorda saker. Den gamle mannen har sett så många strider att han tröttnat på att gå beväpnad när det inte behövs.

10. Gästrum. I generationer har det här rummet varit reserverat för klanens mer betydande gäster, men nyligen har Sey givit det åt Bethin Omul. Eftersom det inte finns något artigt sätt att tacka nej till detta erbjudande bor hon där, men äter sina måltider med sina vänner i en sator utanför zamak. Rummet är rymligt och bekvämt. I sydöstra hörnet finns en liten garderob för hennes kläder. Resten av rummet är draperat med sidentyger och belamrat med kuddar — det ser ut ungefär som seraljen (8). Flickan har ytterst få personliga ägodelar, så här finns inte mycket av värde. Sey har givit Bethin två smycken som skulle vara värda 15 respektive 27 guldstycken om hon sålde dem i Bozisha-Dar.

11. Säkerhetsvalv. Omul har nyckeln till det här rummet. Det är avsett som kassavalv för besökandes värdefulla ägodelar. Här förvaras den fångna damen Farithain. Hon är olycklig över att vara fånge, men Omul har fått uppdraget att betjäna henne, och behandlar henne väl. Trots att Omul bara kan lite väströna och Farithain inte kan någon apysaiska, har de två blivit vänner. Det är lätt för Omul att identifiera sig med en fånge hos Kindilaar. Det enda som finns i rummet är en sovmatta, ett bord och en stol. När ingen ser det går båda kvinnorna ofta till Bethins rum (10) som är bekvämare.

12. Skattkammare. Här förvaras Kindilaars skatter. De är inte särskilt rika jämfört med många andra klaner, men med tanke på hur liten klanen är har de klarat sig väl. Tre små kistor innehåller mynt och ädelstenar till ett värde av 1500 gs. I västra delen av rummet ligger balar med dyrbara tyger från länderna bortom Gula Bergen. Vid södra väggen, mitt emot dörren, står en bärstol av svart trä, utsirad och inlagd med guld och elfenben. På en av kistorna ligger en packe gamla böcker. Det enda tecknet på att skatterna är skyddade består i ett svagt skimmer vid ingången.

Det kommer från en förtrollning som omfattar hela rummet. Fällan är enkel men effektiv: inne i rummet går tiden en hundradel så fort som utanför. Den som går in kommer att mötas av arga klanmedlemmar när han stiger ut nästa dag, fast det bara har gått en kvart inuti rummet. Förtrollningen var en gåva till Sellif från Stormkungen för mycket länge sedan, men fungerar fortfarande.

13. Kök. Här lagas maten åt zamaks invånare. Kocken är en man från österlandet som heter Krinda, den enda slav Kindilaar äger för närvarande. Han är mycket skicklig på matlagning, talar flytande väströna och adûnaiska, apysaiska och sitt eget hemspråk. Han togs tillfånga från en handelskaravan från Umbar för tre år sedan. I köket finns två stora tegelugnar och en öppen eldstad för grillning och kokning. På norra väggen hänger ett stort sortiment grytor, pannor, knivar och gafflar — allt bortrövat tillsammans med mannen som använder dem. I sydöstra hörnet sover Krinda på natten. Han är nästan alltid i köket.

14. Förråd. Det här avlånga rummet tjänar som skafferier till köket och allmänt förrådsrum för zamak. I västra änden finns välordnade förråd av matvaror. Från mitten och österut är ordningen sämre, det är belamrat med allt möjligt. Bitar av tyg, delar av möbler, enstaka kistor och koffertar som har lagts här under generationer. Under en liten kista finns luckan ned till Sellifs grav. Luckan består av en tunnare stenplatta med en inhuggen fals runt kanten att lyfta i. Den är täckt med sand och skräp, som hela golvet i öster.

15. Förrum. Efter en kort, brant trappa ned från luckan kommer man in i ett anspråkslöst litet rum som är helt tomt. Runt väggarna finns hyllor och piedestaler där det var meningen att avskedsgåvor skulle placeras, men där inget annat finns än gammalt damm. Inre delen av rummet blir gradvis smalare och lägre i tak, och slutar i en hamrad bronsdörr som leder in i själva graven.

16. Gravvalv. Det här rummet var avsett för en del av Sellifs skatter. När hans hälsa försämrades gav han order om att en del av hans rikedomar skulle flyttas till denna sista viloplats. Tre stora kistor med mynt och juveler står vid högra väggen. Tyvärr är det inte bara att bära iväg skatterna. Varje kista är instängd under en gallerram av järn som inte går att öppna utan måste sågas upp. Det sammanlagda värdet av skatterna är över 2000 gs, men det är omöjligt att bära kistorna genom den nedre, hemliga passagen, och Kindilaar kommer att vilja prata allvar med den som försöker bära ut dem den övre vägen. Ovanpå en av kistorna står en mindre ask av trä, stängd med en enkel hasp. I den ligger fyra stora safirer, värda 45 ss per styck. De fördes hit för sent för att låsas in tillsammans med de andra skatterna. Vid motsatta väggen ligger två balar med något som en gång var ett fint tyg, men som har ruttnat till en värdelös packe av damm och fibrer. Slutligen finns här två enorma urnor av terrakotta, som flankerar dörren till kryptan. Båda har varit målade, men det finns bara rester av färgen kvar och inget skvallrar om vad de innehåller. Den högra urnan är fortfarande förseglad och innehåller ca 250 liter fin badolja till ett värde av nära 100 gs. Den vänstra urnan har skadats av en sten som fallit ned från taket, och dess ursprungliga

innehåll har avdunstat. I stället innehåller den nu ett stort bo sandbålgetingar (se nedan). Dörren till kryptan är täckt av hamrad brons, med en liten öppning i ögonhöjd för att den döde skulle kunna se sina rikedomar.

Sandbålgetingar är stora (5 cm), stickande insekter som anses mycket farliga av ökenfolket. När de samlas i stora svärmar kan de döda en hel by. Varje stick ger 1-3 skadepoäng, och en typisk svärm innehåller över 10 000 getingar. Lyckligtvis bildar de inte sådana aggressiva svärmar särskilt ofta, kanske vart tjugonde år. Men att störa deras bo är att ta en allvarlig risk.

I Sellifs grav kan man använda insekterna för att se till att rollpersonerna inte kommer undan för lätt. Vaknar getingarna kommer några få stick att få rollpersonerna att begripa att de måste retirera till förrummet, och ett ilsket surr på andra sidan dörren talar om att man gör klokast i att inte gå in dit igen förrän det blivit lugnt. Det kan ta flera timmar.

17. Krypta. I denna ovala kammare var det meningen att den store Sellifs kvarlevor skulle vila. Men så blev det inte, för den åldrade herren och större delen av hans folk omkom i stället i en väldig ökenstorm och man återfann inte hans kropp. I rummets mitt står en katafalk av huggen sten där kroppen skulle vila, och på vardera sidan finns utrymmen där hans käraste ägodelar skulle placeras. Till höger har man lagt ut en uppsättning fina seldon till hans häst. Till vänster ligger rustningen som han bar när han var ung, en mörk ringbrynja och en nitad hjälm tillsammans med resterna av ett färgglatt rustningsöverdrag. Tvärs över bröstet ligger en mycket fin kroksabel. Den är inte utsirad eller smyckad på något särskilt sätt utan av helt slätt stål med kavel av snidat horn. Rustningen är magisk (SRR +15/EDD +3) och fördubblar också bärens motståndskraft mot gift. Svärdet är +20 (EDD +4), men har en egenskap som många skulle vilja slippa. Som en gåva till Sellif gav Stormkungen honom ett svärd med förmågan att tillkalla Saurons tjänare. Alla onda varelser som kommer inom tre kilometer från svärdet känner en önskan att bege sig till det. Vid huvudänden av katafalken finns en liten rund dörr i stenväggen. Därifrån leder en mycket smal passage som sluttar nedåt. På flera ställen är den så liten att en man knappt kan krypa fram. Den slutar vid en bronsöverdragen trädörr. Bortom den finns en smal grotta som leder ut i det fria. Kindilaar har aldrig upptäckt denna ingång eftersom ingen är dåraktig nog att gå in i en klippskrev där det bor sandbålgetingar.

I kryptans dunkel lurar tre *lesina*. De är kvarlevorna av män som kommit hit efter att ha flytt från klanen ovanför. De satt fångna i fästet och led av svår törst, och när de lyckades fly visste de att de inte skulle komma långt utan att vila. De hittade grottan vid kullens fot och gick in. De fann dörren och graven, men dog av törst innan de kunde dra nytta av sitt fynd. Nu finns deras odöda kroppar i graven. De kan inte ta sig ut. Dörrarna är inte egentligen låsta, men båda har haspar som det kräver viss tankeverksamhet att öppna. Varelserna klarar inte det, och ligger alltså kvar i ständig väntan på att någon ska komma.

De torra områdena runt Raj är en omärkt grav för tusenden. Några av dem som dött här har inte fått frid,

dömda av sina onda gärningar till att hemsöka trakten. En del sådana odöda blir *lesina* (Ap. "lik"). De behåller den kropp de hade i livet, uttorkad och hårdnad av hettan, och de lurar i grottorna som finns här och där bland kullarna. Där flera personer har dött tillsammans kan grupper av sådana varelser vandra omkring och sprida skräck och död bland alla som möter dem. De är stumma och har ingen tankeförmåga, utan drivs enbart av ett oresonligt hat till allt levande. Deras förtorkade ögon ser de levandes livsenergi som bländande, plågsamma ljus mot en dunkel bakgrund. Varelserna anfaller som djur, med tänder och nävar. De känner varken skräck eller smärta, och använder ingen strategi i strid. När de har fällt ett offer fortsätter de att slå och bita tills det är dött, utan att bry sig om andra fiender i området. Inte ens om de träffas av angrepp från andra personer slutar de med sitt blinda dödande. De kan inte bli bedövade eller förblöda, men annars skadas de på normalt sätt. De är helt immuna mot magi som angriper medvetandet, men all annan magi har normal effekt på dem.

5.4 UPPGIFTEN

Rollpersonerna har en våghalsig uppgift framför sig. De måste rädda den ädla damen Farithain från hennes fångvaktare och föra henne oskadd tillbaka till Bozisha-Dar. Det innebär en snabb ritt över okänt område, ett smyganfall mot banditernas fäste, och en flykt genom öknen. Samtidigt som de uppnår dessa mål har de också möjlighet att fylla sina fickor och kanske skaffa ett par nya vänner.

5.4.1 SÄTT IGÅNG SPELARNA

Spelarna kommer antagligen igång när rollpersonerna får inbjudan till utflykten. Har de väl accepterat går resten av sig självt. I avsnitt 5.4.2 nedan finns en del "smörjmedel" som du kan använda för att driva på handlingen. När den ädla damen väl har blivit tillfångatagen bör rollpersonerna inte få någon chans att vända tillbaka. Ett livligt äventyr är snart igång.

5.4.2 HJÄLPMEDEL

För att uppnå sina mål måste rollpersonerna ha hjälp av flera SLP. Dessa personer spelar mest rollen av informatörer, men de är ändå viktiga.

När damen just har blivit bortrövad har rollpersonerna ett desperat behov av information. Den får de av en gammal haradrisk shaman som såg vad som hände. Under sina vandringar har han besökt Kindilaars fäste, och kände därför igen dem som förde bort den ädla damen. Han vet att de antagligen kommer att försöka sälja henne, och det snabbt för att undvika eventuella räddningsförsök. Det betyder att om rollpersonerna tänker försöka rädda henne måste de passa på innan nästa karavan passerar, vilket kan ske när som helst. Han råder dem att smyga sig in på natten och stjäla tillbaka henne, eftersom Kindilaar är för många för att de ska kunna besegras i öppen strid.

En gång när han rådfrågades av klanhövdingen fick han se en gammal bok som innehöll fästningens historia. Boken var skriven av Sellif själv, och berättade om gravkammaren och den hemliga tunneln. Klanhöv-

dingen kunde inte läsa och förstod inte vad som stod i boken, och shamanen behöll informationen för sig själv. Han vet att tunneln finns, men inte exakt var den ligger. Shamanen ger rollpersonerna dessa upplysningar, blandade med spekulationer om varför Sellif avföll från ljuset, bör ge spelarna grunden till en handlingsplan. Shamanen kan också hjälpa rollpersonerna att få hästar av sina värdar, som hellre vill återvända till staden än ge sig ut på en vild jakt genom öknen.

Kindilaars kock kan vara rollpersonernas välgörare nummer två. När de tagit sig in i bastionen kommer de nästan säkert att träffa på honom i köket. Han visar genom sitt uppträdande att han är mer nyfiken än uppskrämd. Om rollpersonerna talar om vilka de är och inser att han inte tillhör Kindilaar kommer han att ge dem en del information i utbyte mot löfte att få följa med dem bort från klanen. Han vet var Farithain finns, och kan ge en ganska detaljerad beskrivning av bastionens inre. Däremot vet han ganska lite om klanens vanor utanför zamak. Han är inte helt oäven på att slåss, och använder en kökskniv som en andra rangens krigare.

Den intressantaste bundsförvant rollpersonerna kan få tag på är Bethin Omul. Som beskrivits ovan trivs hon inte med sitt liv hos Kindilaar. Hon blir förstörd skrämmd när främlingar stormar in i hennes sovrum, och hon kanske drar sin dolk för att försvara sig. Men så fort hon för klart för sig vad rollpersonerna är ute efter kommer hon att vilja hjälpa dem och följa med dem. Hon är en tredje rangens krigare och vet allt om klanen. Med hennes hjälp bör det vara mycket lättare för rollpersonerna att undvika vaktposterna när de är på väg ut. Hon har också gjort en del egna rymningsplaner. Innanför den yttre ringmuren finns en inhägnad med en häst som hon och Farithain kan rida på. Rollpersonerna kan inte rida på haradrimers hästar (om de inte har magiska medel att kontrollera djur), men de kan skrämma hästarna i sken och driva dem ut ur fästningen. Det gör det svårare för Kindilaar att följa efter, och skapar förvirring som underlättar deras egen flykt.

5.4.3 HINDER

Det är rätt uppenbart vad som kan hindra rollpersonerna. På färden möter de öknen vanliga faror och de olika djur som jagar i området. De måste ta sig in i fästningen och hitta den fängslade kvinnan. De måste undvika bålgetingarna och besegra de odöda *lesina*. Klanens krigare är givetvis det stora hotet, men om spelarna inte gör något verkligt dumt bör de bara råka ut för ett fåtal av dem.

5.4.4 BELÖNINGAR

Belöningarna för ett lyckat äventyr är huvudsakligen "andliga" — ära, känslan av att ha lyckats med något bra, tacksamhet från dem som blivit hjälpta, osv. Ekonomiskt är det osannolikt att de får med sig så mycket. Skatterna i Sellifs grav är lätta att komma åt, men alltför skrymmande för att ta med. Om sällskapet är riktigt dåraktiga kan de försöka stjäla klanens skatter, men det krävs väldigt mycket för att de ska lyckas överlista fällan, och antagligen blir de dödade om de misslyckas. Men äran och de belöningar de kan få när de återvänder till Dol Amroth med furstens systerdötter, bör göra att äventyret ändå blir lönsamt.

5.5 MÖTEN

SL måste styra de händelser som inträffar så att de passar in i äventyrets handling. Några har beskrivits i 5.3.1 och kan sättas in när som helst under färden till eller från banditernas fäste. Möten med banditerna bör skötas enligt följande.

Eftersom en regelrätt strid mot hela klanen säkert skulle resultera i att rollpersonerna blev dödade, bör de inte råka ut för det om de inte beter sig riktigt dåraktigt. Större delen av striderna bör utkämpas på vägen eller i graven. De klankrigare de träffar på bör för det mesta bli tagna med överraskning så att de kan bese-

gras tyst och snabbt. Det finns totalt åtta vaktposter i fästet, inklusive befälhavaren. Två finns i tornet, två vid porten, och fyra utspridda på murarna. De spanar efter faror utifrån, och bör gå att överraska när rollpersonerna kommer inifrån. Befälhavaren är av femte rangen, två av hans män är av fjärde, fyra av tredje, och en av andra rangen (se SLP-tabellen i slutet av häftet). En vakt som får chansen till det slår givetvis larm, men står sedan kvar och slåss. De andra vakterna reagerar snabbt, men det tar dem flera SR att springa till platsen för striden. Det är inte förrän man hittar döda kroppar som man börjar väcka hela klanen. Då är det säkrast för rollpersonerna att de har kommit iväg.

6 SYDLÄNDSK GÄSTFRIHET

Delegationen från Dol Amroth är beroende av de goda förbindelserna mellan ambassadören lord Marahil och de sju medlemmarna i Bozisha-Dars styrande råd. Allt eftersom tiden gått har man gjort vissa framsteg i förhandlingarna, men regenten Slú Carlon föreslår att man kunde gå fram snabbare via mer intima diskussioner. I egenskap av Harads Ambassadör till Främmande Makter vill han inleda en serie intensiva samtal på tu man hand med Marahil.

Det är en idé som furstens sändebud tycker bra om, och han har accepterat Carlons inbjudan till ett möte i hans hem, Skogens palats. Det är ingen hemlighet för de andra medlemmarna av delegationen att Marahil längtar efter att få diskutera ärligt och rakt på sak, och slippa den sirliga formalitet som krävs vid de officiella förhandlingarna. Carlon tänker också gå rakt på sak, men inte alls på ett passande sätt. Han tänker bjuda Dol Amroths ambassadör en ny sorts sydländsk gästfrihet.

6.1 CARLONS FÖRRÄDERI

Hela sitt vuxna liv har Carlon arbetat oförtröttligt på att bygga upp sin makt i Bortre Harad. I blomman av sin ålder var han den mäktigaste mannen i landet och beundrad av hela stadens befolkning. Men hans ambitioner sträcker sig längre än så. Det retar honom ständigt att han inte rår på Imats koalition. Folkets hyllningar har stigit honom åt huvudet, och i sitt hjärta ser han sig själv som förutbestämd att bli Bortre Harads enväldige kung!

Ända sedan han kom med i Rådet har han konspirerat och planerat för att nå detta mål. Trots hans ansträngningar har de moderata krafterna under Imat och hans vänner vunnit styrka, vilket har minskat chanserna att Rådet skulle ge Carlon kronan. De senaste åren har han blivit alltmer frustrerad, och nu har han slagit in på en ny strategi. Genom sin position som Ambassadör har han knutit starka band till piraterna i Umbar. Han har sett till att Faltur står i djup tack-samhetsskuld till honom, något han tänker utnyttja i ett försök att bli kung.

När Carlon fick höra talas om furst Celdrahils ambassad kände han att det ännu skulle dröja många år

tills tiden var mogen för det avgörande steget. Men sedan dess har det inträffat saker som tvingat honom att handla. Två dagar efter budet från Dol Amroth fick han ett brev från Faltur av Umbar med ett lätt maskerat ultimatum. Piraternas härskare hade fått höra talas om ambassaden genom sina mörkerpräster, och var övertygad om att han måste sätta stopp för furst Celdrahils planer. Carlon ogillade tonen i brevet, men kan inte ignorera Falturs befallning att han ska fånga Marahil och överlämna honom till Umbar. Om han lyckas med det lovar Faltur att sända honom tillräckligt med trupper för att ta makten i Bozisha-Dar, om så behövs. Faltur tror dock att det bråk som kommer att uppstå mellan Gondor och Bortre Harad kommer att stärka Carlons ställning betydligt, kanske tillräckligt för att han ska nå sitt mål.

Carlon bestämde sig för att genomföra planen när en annan rådsmedlem, Carnen Mek, erbjöd sig att hjälpa honom. Mek har påverkats av Falturs onda präster i Umbar. Han har lånat Carlon flera av sina handgångna män för att vakta Skogens palats medan kidnappningen äger rum.

När delegationen anländer sätts den hastigt uttänkta planen i verket. Carlon såg medvetet till att de officiella förhandlingarna bromsades av formaliteter. Det blev ett oändligt utbyte av artigheter och gåvor, men man gjorde bara små framsteg i det egentliga ärendet. Han såg till att Marahil blev alltmer otålig, och presenterade sedan sitt erbjudande om enskilda samtal. Nu väntar han på att få Marahil i sitt våld.

6.2 SLP

Flera av de SLP som är inblandade i det här äventyret har redan beskrivits (se bl. a. avsnitt 3.3). Rollpersonerna kommer också att träffa på medlemmar av Calons hushåll och hans vakter, liksom magiker från Tamas Gille, som står under befäl av Carnen Mek. De viktigaste av dem är de två män som beskrivs här nedan. Förutom dem består palatsets vaktstyrka av sex magiker, tolv vakter och tio tjänare. Normalt finns fler tjänare och vakter i huset, men de flesta har sänts bort för att inte inge den förnäme gästen misstankar.

PUJIST DIN

Pujist Din är ledare för Carlons palatsvakt. Han är en skicklig kämpe och ledare, men har dålig karaktär och ett elakt sinnelag. Han känner till Carlons planer och ser dem som ett tillfälle för honom själv att skaffa sig vinning. Men han är ingen pålitlig vän — skulle det gå dåligt för Carlon kommer Din antagligen att överge honom. Utan Din skulle många andra av Carlons män också tveka, fast inte alla. I sin strävan att skaffa sig folk som inte förräder honom har Carlon främst värvat sådana som drivs av egenintresse, inte av hederlighet.

Din är en storväxt man liksom Carlon, och ännu ljusare till färgen. Han bär kroksabel och rundsköld, men behärskar också båge och spjut. Hans kläder är i Carlons färger, silver och rött, ovanpå en mörk ringbrynja.

VAMMAN CARL

För att stödja Carlons kupp har Carnen Mek lånat honom flera magiker från Tama, ledda av Vamman Carl. Han är fanatiskt trogen sin orden och Mörkrets Väg. Inom sitt gille är han en blivande ledare, och hans skicklighet i magi är betydande. Mek har instruerat honom att inte låta någonting stå ivägen för Carlons kupp, inte ens Carlon själv. Att öka klyftan mellan Gondor och Bortre Harad är av största betydelse för Tama.

Carl är en dynamisk man av ren haradrisk härstamning. Hans intensiva, glödande blick är det enda man lägger märke till i hans mörka ansikte. Hans kläder är grå och röda, vilket visar att han tillhör klanen Tothin, som alltid har hatat Gondor. Om han tvingas till närstrid använder han en magisk dolk som även skyddar som en +15 ringbrynja (EDD: +3), och som kan injicera en dos gift från en behållare i skaftet när användaren yttrar kommandot "zamka". Giftet är ett 7:e nivåns förlamningsgift med en varaktighet på 20 minuter per 10 poäng i misslyckat MS (EDD: Giftet har STY 14 och en varaktighet av 100-FYSx5 minuter om räddningslaget misslyckas, annars har det ingen effekt). För att giftet ska lyckas tränga in i motståndarens blodomlopp krävs en allvarlig (EDD: särskild) träff inom tre SR efter att kommandoordet uttalats, varpå ett MS (räddningsslag) krävs efter 10 sekunder.

6.3 PALATSET

Större delen av det här äventyret äger rum i eller runt Skogens palats, som beskrivs detaljerat här nedan. Det kan hända att en del saker händer i eller runt andra palats på Katedrala eller på gatorna i Bozisha-Dar. Dessa områden beskrivs i avsnitt 2.

SKOGENS PALATS

Slú Carlons bostad passar väl för hans ämbete som Ambassadör till Främmande Makter. Det är byggt med inspiration från Suza Sumar (Ap. "tårarnas skog"), den stora regnskogen som växer norr om den förtorkade jorden ett stycke nordöst om Bozisha-Dar, som en borttappad del av Tulwang eller Usakan. Byggnaden verkar liksom skogen helt malplacerad i Haradwaiths torra klimat. Den är uppförd av trä, som kräver ständig vård och tillsyn av en grupp snickare som är anställda för det.

Runt palatsets trädgård löper en tre meter hög mur av gul ökensten. Men innanför muren finns inte mycket

som påminner om öknen. Plank och staket av vackert polerat sequoiaträ avgränsar de olika planteringarna av palmträd. Trädgården är arrangerad så att den ska påminna om gläntorna alldeles vid kanten av Suza Sumar, med gott om palmer och små buskar, men lite undervegetation och inget öppet vatten. Träden står mycket tätt utom vid ingången. Vid huset är det svårt att se var träden slutar och husväggen börjar. Alla väggarna har nämligen skulpterats med stor skicklighet så att de liknar en tät skog. Massiva stammar reser sig ända upp till taket, här och där genombrutna av gröna takfönster som ser ut som löv. På husets ytterväggar sitter alla fönster högt upp för att de som befinner sig därinne inte ska se något utanför som distraherar från det skogliga intrycket.

Huset är byggt i en fyrkant runt en inre trädgård som är full av porlande fontäner. Alla fönster är av grönt glas. Väggarna är skulpterade precis som på utsidan. Trots att rummen är byggda med räta vinklar ger relieferna en illusion av naturlig oregelbundenhet. Även mitt på dagen råder här ett grönt skimrande halvdunkel, och tillsammans ger allt ett intryck av att man är mitt inne i regnskogen. På natten sätter man upp facklor som ger precis tillräckligt med ljus för att bevaka skogsstämningen.

1. Entré. De rikt utsirade dubbla portarna av stenträ är inte låsta. Innanför dem hälsas besökaren av detta behagliga rum. Det gröna ljuset från takfönstren är starkt här, men blir mildare när man kommer längre in i huset. Väggarna är skulpterade som trädstammar, liksom överallt i huset, och taket bärs upp av grenar. Andra grenar och klängväxter slingrar sig om varandra och bildar flera bekväma bänkar där man kan sitta om man får vänta på att bli insläppt. Bland skuggorna lite längre in finns en dold vaktpost som är bemannad dygnet runt. Det är en liten kur som bara rymmer en man, men bredvid sig har han ett rep som är kopplat till



flera klockor runt om i huset så att han kan slå larm om något farligt händer. Vakten är väl dold (SRR: -15 på iakttagelseslag/EDD: -3 på Finna dolda ting) och sitter så att han kan hoppa ned på förbipasserande (SRR: +65 på överraskning/EDD: +7 i initiativ).

I det här äventyret sitter en tredje rangens krigare som vakt här. Han känner inte till sin herres verkliga planer, men är som de flesta haradrim misstänksam mot folk från norr. Han har order att stanna här vad som än händer i resten av huset. Men om några främlingar skulle passera honom utan att åtföljas av någon ur hushållet ska han ringa i larmklockan och vidta alla nödvändiga åtgärder för att stoppa eller fördröja dem. Det kommer han att göra utan att tveka.

2. Hovmästarens kontor. Chefen över Carlons hushåll, en ärrad veteran vid namn Holton Gar, arbetar i det här rummet. Han är ledare både för den personal



som sköter om huset och för regentens personliga tjänarstab. Han tar emot sin herres gäster och fungerar även som privatsekreterare. I rummet finns fyra bekväma, stoppade stolar som står runt en grön och brun matta, ett lågt bord av grönt trä, och ett skrivbord av svart ek med matchande stol. Runt väggarna finns infällda bokhyllor med massor av läderinbundna volymer. De innehåller husets räkenskaper sedan flera tiotals år.

Trots att Gar har tjänat sin nuvarande herre i många år har han inte fått veta något om kuppen mot Gondors ambassadör. I stället har han till sin stora förvåning skickats på ett ärende till Tresti, för att få honom ur vägen. Hans skyldigheter sköts tillfälligt av en officer ur Carlons vaktstyrka. Denne sköter uppgifterna i vaktrummet (15), där han också kan hålla ett öga på Marahil. Hovmästaren är inte den ende som har avlägsnats från huset vid det här tillfället. Också större delen av betjänarna har skickats bort, under förevändning att man behöver vara ostörd vid de känsliga förhandlingarna. De som finns kvar kommer att dödas

så fort kuppen är över, så att ingen information om Carlons förräderi kan läcka ut.

3. Carlons vardagsrum. Det här rummet är inrett för att likna en mörk glänta i Tårarnas skog, och man kunde nästan tro att den var tillhåll för någon av de förföriska skogsandarna som förekommer i haradrimslender. En fontän formad som en orm sänder upp en fin dimma av vatten ur munnen. Vattnet faller ned i en meterstor rund bassäng. Mellan tre trädstammar som fungerar som pelare står flera sköna fåtöljer klädda med grönt och brunt silke, och några låga bord. På dagen strömmar ett milt ljus ned från små lövformade takfönster, och på natten ger lampor av silver och opal ett milt gulvitt sken. I sydvästra väggen, nära dess västra ände, finns en skickligt dold dörr som leder till regentens sovrum. Den står mellan två skulpterade stammar, och man öppnar den genom att trycka på en knota till vänster.

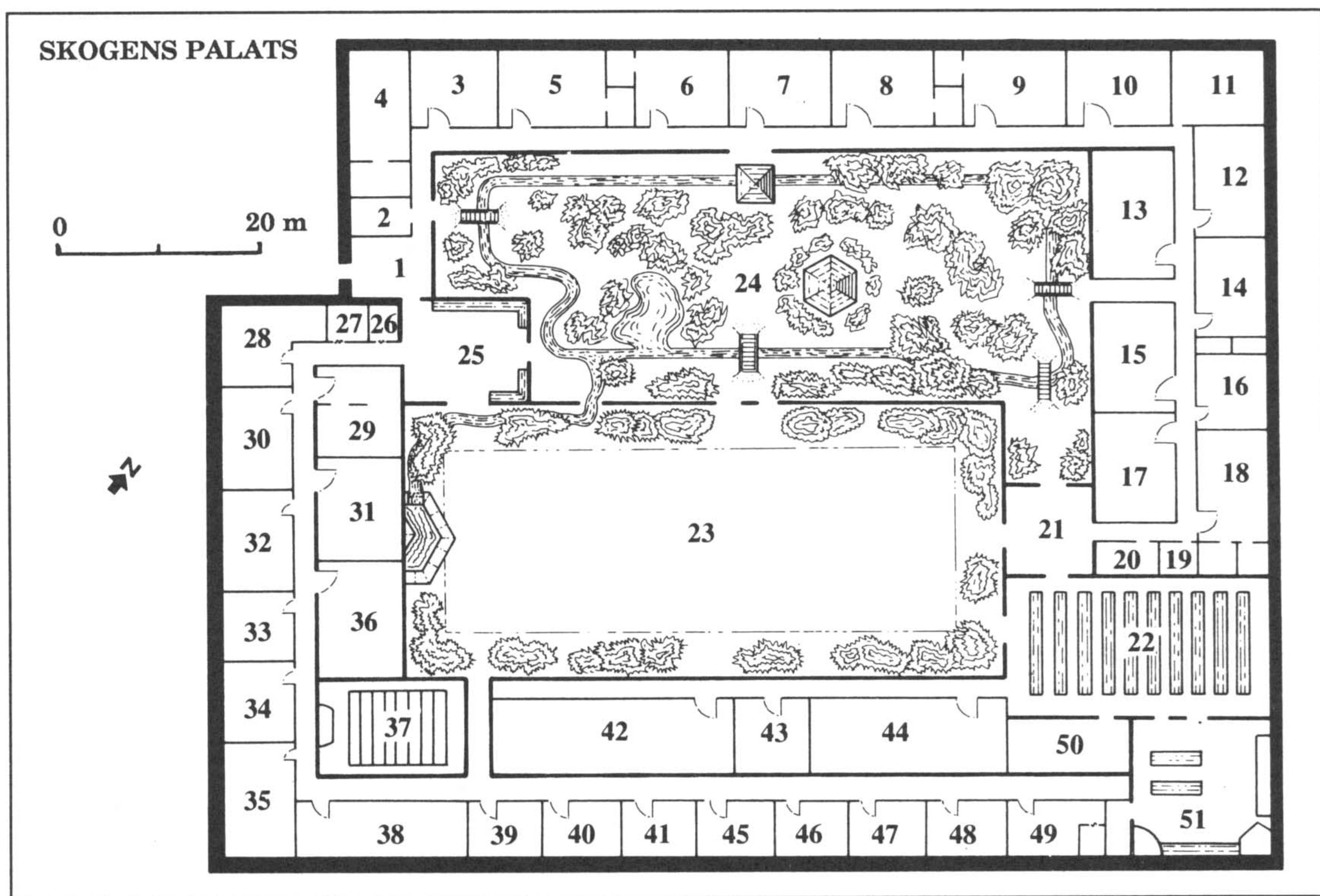
Carlton använder sällan det här rummet. Det står för det mesta tomt, men Vamman Carl tycker om det och sitter ibland här och tänker, när Carlton är på annat håll. Han har också upptäckt den dolda dörren till sovrummet (4), men har inte varit där inne.

4. Carlons sovrum. Bakom sin hemliga ingång ligger sovrummet som är utformat på samma sätt som vardagsrummet. Ljuset är svagt, men kan göras starkare genom att dra undan draperier som täcker vissa takfönster. En av larmklockorna från vakten vid entrén hänger i taket bredvid en lampa. I västra hörnet finns en stor säng som vilar på och omges av utsirade grenar från väggarna. Liksom det mesta av tygmaterialet i huset är madrassen och kuddarna bruna och gröna. Matchande stolar står runt en rund matta med en invävd bild av en djungelkatt, en *unca*, som anfaller. I hörnet mittemot sängen står ett stort skrivbord. Ovanför det finns en rad runda små nischer i väggen, där hoprullade papper ligger instoppade. Det är mest brev från Carlons kontakter utomlands. I en av de översta nischerna ligger regentens korrespondens med Faltur av Umbar — både kopior av hans egna brev, och Falturs svar. I dem talas öppet om Carlons planer, och skulle dessa brev komma till Rådets kännedom bleve det hans säkra undergång. Ovanför skrivbordet hänger en stor yxa som Carlons farfar använde. Den är +25 (EDD: +5) mot alla öken-djur, och skyddar bäraren och två av hans följeslagare från att påverkas av ökenstormar.

Genom en liten dörr kommer man in i regentens badrum. Riktig mossa växer på naturliga stenar som omger en ångande badbassäng i ena änden. I andra änden står ett rakbord under ett större takfönster. Här finns en stor spegel, en rakskål av silver (30 gs) och en uppsättning rakknivar och saxar av silver (15 gs).

Under Marahils fångenskap tillbringar Carlton inte så mycket tid i sina rum. Han ägnar sig åt att försöka få ut så mycket information som möjligt från sin fånge innan han måste överlämna denne till Faltur. Försöket att knäcka halvalven har tagit hårt på Carlton, och han har tillbringat större delen av dygnet i den svit där Marahil hålls inspärrad.

5 & 6. Gästrum. Eftersom Carlton är ogift behöver han bara en bostad för sitt eget bruk, och alla andra bostadsrum används antingen för tjänarstaben eller som gästrum. De här två sviterna är spegelbilder av varandra.



Utsmyckningen avbildar luftigare delar av skogen, med större takfönster och ljusare färger. De två sängarna i vardera rummet omges av ormbunkar i siden. Ett par låga stolar och en soffa kompletterar inredningen. Båda rummen har separata badrum, inredda som soliga vattensamlingar vid skogens kant. I rum 5 finns en skillnad mot rum 6. I dess västra hörn hänger en lampa som är finare än andra i palatset. Den är av järn och månsten, mycket vacker att se på och dessutom magisk, vilket dess nuvarande ägare inte känner till. Den skyddar alla inom tio meter från skogens insekter och alla sjukdomar som insekterna bär. Som konstverk är den värd 45 gs, men den som känner till de magiska egenskaperna skulle antagligen betala det dubbla — i alla fall om han tänker ge sig in i Suza Sumar.

Vid tiden för Marahils fångenskap bor Vamman Carl i rum 6. Han befinner sig där bara två timmar om dagen, när han sover med hjälp av en magisk amulett som han har bredvid sängen. Amulettens magi gör att två timmars sömn ger lika mycket vila som en hel natt. Den kan användas en gång per dygn och högst sju gånger per månad.

7. Tjänarbostad. Det här rummet är avsett för chefstjänare och sekreterare åt regentens gäster. Det är något enklare inrett än de övriga rummen i den här delen av palatset, men är ändå komfortabelt. Här finns sex sängar som kan avskiljas från varandra med tjocka draperier. Under varje säng står en liten kista för den sovandes ägodelar.

För närvarande bor Vamman Carls sex magiker här. Sängen i norra hörnet används av deras ledare, och kistan under den innehåller, förutom diverse ointressanta saker, en magisk brosch. Den är tillverkad av

brons och besatt med sex bärnstenar. Bär man den på handleden skyddar den som om man hade en stor sköld på den armen.

8 & 9. Gästrum. Liksom 5 och 6 är de här båda rummen identiska. De avbildar gläntor från skogens inre, men är inte så mörka som Carlons bostad. Båda innehåller två himmelssängar, tre stolar och ett skrivbord. Båda har badrum med små vattenfall som fungerar som dusch. Vattnet faller ned i stenlagda bassänger, och kan värmas med en kamin som är inbyggd i väggen.

10 & 11. Gästrum. De här rummen används av mindre viktiga besökare. De är bekvämt inredda liksom 8 och 9, men man måste använda hushållets bad vid 19 och 20. På nordöstra väggen i 11 hänger en detaljerad, mycket gammal karta över Suza Sumar. Man tror dock att det den visar är påhittat, eftersom skogens inre delar inte kan nås på grund av de sjukdomsbärande insekterna. Vid tiden för Marahils fångenskap står rummen tomma.

12. Tjänarbostad. Identisk med 7, men obebodd för tillfället.

13. Vaktrum. Det här rummet används vid de sällsynta tillfällen då en besökare har med sig egna vakter till palatset. Upp till femton man kan inkvarteras här. Detta rum är mindre skogligt än de vi hittills har beskrivit. Väggarna är även här skulpterade, men takfönstren har klart glas för att inte väcka oro hos krigare som kan vara ovana vid skogen. Marahil hade förstås inga vakter med sig, så just nu står rummet tomt.

14. Pujist Dins rum. Kaptenen över Carlons vaktstyrka bor i denna lyxiga våning. Rummet är inrett för att likna en uncas håla. Ljuset är svagt, och låga grenar

kamouflerar bostadsrummet. Väggarna är prydda med hudar av stetan och koza, de enda större djur som är uncans byte. Rummet passar Din väl, eftersom han är en skicklig krigare och själv har nedlagt många av de djur som givit hudarna. Möblemanget består av en bekväm säng, några fällstolar, ett brett skrivbord med läderklädsel. Alla möblerna är stadiga och låga. Skrivbordets skiva går att fälla upp. Under den finns två lådor, den ena innehåller skrivmaterial, i den andra ligger kassaböcker där Din antecknar vaktstyrkans inkomster och utgifter. En av larmklockorna från vaktkuren vid entrén hänger från en gren i taket. På väggen mittemot dörren är ett stort stetanhuvud skulpterat, så att det ser ut som om djuret håller på att tränga sig mellan grenarna in i hålan. Skulpturen är så realistisk att man misstänker att den skapats med hjälp av magi. Den misstanken är riktig, för skulpturen är belagd med en formel som gör att alla som ser den första gången måste klara ett iakttagelseslag (EDD: ett normalt INT-kast) för att inse att den inte är riktig. Givetvis varar effekten bara några ögonblick, men det kan vara nog så skrämmande för nykomlingar.

På andra sidan rummet hänger kaptenens vapen. Mellan två grenar vilar ett fint haradriskt kortsvärd och ett lätt spjut av svart stenträ med spets av polerat stål. När Din är ledig hänger han också upp sin kroksabel, sin bjärt målade sköld, och sin ringbrynja. Kroksabeln är magisk och lägger till 10 till Dins offensiva bonus samt suger kraften ur motståndare som misslyckas med ett MS mot en femte nivåns magisk attack (EDD: +2 på CL och ett motståndsslag med -5). För varje tre SR i direkt strid mot Din drabbas en man av samma följder som om han tillbringat en timmes hårt arbete i direkt solljus ute i öknen. Förutom svår solbränna betyder det att motståndarens färdigheter minskar med 10 per SR tills han inte har någon konstitution kvar (EDD: FYS minskar med 2 per SR tills den är nere på 0), då förlorar han medvetandet. Denna kraft kan aktiveras två gånger per dag mot sammanlagt tre motståndare. Skölden är dekorerad med Carlons märke i rött och silver, men varken den eller ringbrynjan är magiska.

I väggen till höger om ingången finns en dold dörr till en liten garderob. Den öppnas genom att vrida en gren på utsidan, -10 (EDD: -2 på Finna dolda ting) för att upptäcka den. I den lilla skrubben förvarar Din sina rikedomar. De ligger i tre läderpåsar och en liten flaska. De två större säckarna innehåller guldmynt (78 gs) och silvermynt (154 ss). Den minsta påsen innehåller bara sju små nötter, men de är magiska. Planterar man en av dem i öknen växer det upp ett Hrast-träd på mindre än en timme. Hrast-trädet bär 1-6 frukter, och varje frukt innehåller en hel dagsranson av vätska och näring. Den sista skatten är en liten kristallflaska med saft från pargenbär. Håller man saften i munnen på en död människa inom fyra dagar efter dödsfallet, återfår den döde livet.

15. Vakternas logement. Här bor palatsets vakter. Dessa män liknar sin ledare Pujist Din i fråga om sinnelag. De har stor respekt för krigskonster, men är inte lika stoiskt lojala som de flesta haradrimitiska krigare. De är modiga och tar gärna risker, men bara om det finns en fet belöning som lockar dem. Annars

tänker de främst på att rädda sitt eget skinn. Deras logement innehåller tio våningssängar med tre bäddar i varje, inalles trettio sovplatser. Sängarna är förstås utsirade som träd med hopslingrade grenar, som bär upp madrasserna. I väggen vid dörren finns 30 fack där männen förvarar personliga ägodelar. Varje fack innehåller ett par ombyten kläder och 2-20 silvermynt. Några innehåller också knivar, spel, brynen, vapenfett osv., men inget särskilt märkvärdigt.

När man än kommer hit finns fyra av Dins tolv män här. De vilar sig eller sover. En av klockorna från entrén finns här, och männen är tränade att lystra till dess klang även när de sover. Skulle det bli strid här inne är det ont om utrymme eftersom sängarna står tätt. Stridande av mänsklig storlek slåss med -25 och småfolk med -10 (EDD: -5 resp. -2 på CL).

16. Sovrum. Normalt används den här bostaden av Dins närmaste man, men nu förvaras den fängslade Marahil här. Lukten av den narkotiska rök man använt för att bedöva honom ligger fortfarande kvar i rummets textilier. Rummet är inrett för att likna en *stetans* gryt. Stetaner är ett slags lekfulla, utterliknande djur som gillar att ställa till trassel för de människor som arbetar i skogen. Varje vägg har en fontän där det porlar vatten ned i små bassänger på golvet. Låga grenar sträcker sig in mot rummets mitt, och i många små vrår ligger glänsande föremål. Sammanlagt finns här mynt av silver och mässing, glaspärlor, ädelstenar och andra glittrande småsaker till ett värde av c:a 100 gs. Stetaner är som skator i det att de gillar att stjäla glänsande saker. Sängen är oval och täcket är mönstrat så att hela bädden ser ut som ett stort bo av sammanflätade gröna grenar. Det finns också ett bord och tre stolar av flätade bruna grenar, samt en kista som innehåller Marahils extrakläder och en bok om Harads historia.

I nordvästra väggen finns en dold dörr. Den är *svår* att upptäcka, men när man väl funnit den är det lätt att hitta öppningsmekanismen. Innanför dörren förvaras Marahil i en liten fönsterlös skrub. Han har inte tillåtits sova sedan han fördes hit, och är nästan helt utmattad men fysiskt oskadd. Ur spelsynpunkt får SL anpassa hur mycket han orkar efter situationen. Han är bunden till händer och fötter, och försedd med munkavle. På en hylla ovanför hans huvud står en liten kamin som är tänd. Ur den strömmar en sötaktig rök av gujaträ. Den har en svagt uppiggande narkotisk effekt och hindrar fången från att sova.

17. Vakternas allrum. När Carlons vakter är lediga sitter de ofta här och äter eller spelar olika spel. Rummet är väl upplyst från de hundra små takfönstren med klart glas. Ett stort runt bord tycks växa upp ur den gröna mattan på flera smäckra, grenliknande ben. Det finns också en bassäng med klart vatten där vakterna kan koppla av efter arbetet.

För närvarande betyder den reducerade tjänarstabben att bara 0-4 män befinner sig här. Eftersom vakterna inte får lämna palatset befinner sig samtliga antingen här, eller på sina poster, eller i gymnastiksalen (18), eller på besök hos någon av sina kamrater som står på post.

18. Gymnastiksal. Fyra timmars daglig träning ingår i vakternas schema, förutom åtta timmars tjänstgöring. Rummet är helt odekorerat förutom de allestädes

närvarande skulpterade väggarna. Med hjälp av luckor och lampor kan man justera ljuset så att det blir dag, skymning eller natt. Golvet är av slätt trä, men vid bortre änden från dörren räknat finns ett antal oregelbundna avsatser och trappsteg. Till höger om dörren leder små dörrar in i två mindre rum som innehåller utrustning för träningen. Där finns massor av trubbiga svärd, träsvärd och andra träningsvapen, kläder och en tjockt vadderad ringbrynja. Allt är av god kvalité men inget är magiskt.

19 & 20. Badrum. De här två rummen är enkelt men funktionellt inredda som små dammar i skogen. Det större används av vakterna. Pujist Din och de gäster som inte har eget badrum delar på det andra.

21. Klängväxtsalen. Det här är kanske palatsets vackraste rum. Ett dussin olika slags klängväxter slingrar sig runt väggar och trädstammar, och skapar tillsammans ett mycket naturtroget intryck av att man befinner sig ute i djungeln. Hela rummet är ett illusoriskt mästerverk. Många av stadens invånare skulle betala dyra pengar för att få komma in här på natten och skåda upp mot stjärnorna genom grenverket. Klängväxterna är planterade i krukor, och fastän de alla bär söta frukter eller vackra blommor finns det särskilt en som är värd att lägga märke till. De mörkröda bladen av klorilväxten har förmågan att läka 3-30 skadepoäng (EDD: 1T10 KP) om man äter dem. Äter man fler än ett om dagen blir man emellertid kraftigt illamående. För att hindra vakterna och andra besökare från att plocka av alla bladen håller trädgårdsmästaren sina kunskaper för sig själv, och har inte ens talat om för Carlon vilken kraft klorilen äger. Den som har växtkunskap har normal chans att känna igen den, men det är inte säkert att han heller känner till alla dess egenskaper eftersom den är rätt sällsynt. (Det kan t. ex. hända att någon i sällskapet vet om de läkande egenskaperna men inte känner till risken för illamående.) Den tredje av palatsets vaktposter finns här, dold bland växterna.

22. Matsal. Regenten och hans gäster äter normalt i sina rum. Matsalen används av husets tjänarstab och vakterna. Inredningen är skoglik, men ljuset är avpassat för att likna en ljus glänta i skogens utkant. Vart och ett av långborden är uthugget ur stammen av ett enda jätteträd, och matgästerna sitter på bänkar som är fast monterade vid borden.

23. Stora hallen. Den här salen har extra högt tak och påminner om en vacker, rymlig glänta. Pelare i form av trädstammar växer upp ur den bruna mattan och bär upp ett tak med väldiga fönsterytor. Löv av silke och konstgjorda klängväxter av rep hänger ned för att komplettera bilden. Till skillnad från den verkliga skogen är marken inte belamrad med undervegetation, utan slät och öppen. Mitt i salen finns plats för dans eller större samlingar, och bakom pelarna kan man dra sig undan för ett enskilt samtal. I ena änden plaskar en fontän som är uthuggen ur stammen av ett stenträd. Det har formen av en kraftigt byggd, sittande man. Vattnet forsar fram ur hans höjda händer och faller sedan ned i en bassäng framför hans fötter. För den som har färdats mellan Gondor och Rohan ter han sig förvånansvärt lik en drúadan. En fjärde palatsvakt finns här, vid dörren till trädgården.

24. Inre trädgård.

Palatset är byggt i en fyrkant runt en öppen plats som är en vackrare fortsättning av trädgården utanför. Flera trädgårdsmästare arbetar på heltid med att sköta denna förskönade djungel i miniatyr. Djungelträden har beskurits kraftigt för att inte bli så stora att de helt överskuggar byggnaden, men träden är ändå upp till femton meter höga. Här kan man promenera på små grusgångar mellan träd och buskar, blommor och bäckar, eller sätta sig på en liten snidad bänk för att vila. Runt hela anläggningen rinner en bäck, som man korsar på små broar av trä eller sten. Vill man äta en stilla måltid kan man använda något av de två små tehusen. Vid det ena huset finns ett vattenfall där små klockor hänger ned i vattnet och fyller luften med spröda toner. Den sista av vaktposterna finns här, och har till uppgift att bevaka korridorerna åt väster. I en damm finns färggranna fiskar, och överallt hörs sången från fåglar som man fångat i Suza Sumar och nu förvarar i stora, eleganta burar runt trädgården. I väster är väggen ett genombrutet flätverk så att man kan se in mot korridoren i bostadsdelen.

25. Mottagningsrum. Vid sidan av entrén används det här rummet för att ta emot gäster när olika evenemang sker i palatset. En väggfats bänk löper runt nästan hela rummet, klädd med grön sammet. Liksom i stora salen hänger konstgjorda klängväxter från taket, och golvet är täckt av en matta med ett brunt lövmönster.

26. Vattenklosett. Här finns ett litet stenigt vattenfall. Vattnet rinner först ned i ett tvättfat därifrån vidare genom en toalettstol. En kista vid dörren innehåller parfymerade oljor och puder. Vid handfatet hänger en rad gröna handdukar.

27. Besökande tjänares rum. Medan besökare får audiens i rummen längre in väntar deras tjänare här. Möblemanget består av tre låga soffor i brunt tyg och två små svarta träbord. Man kan få hit mat från köket, och diverse tallrikar och bestick förvaras i ett skåp vid östra hörnet.

28. Litet vardagsrum. När regenten vill träffa någon lite mer privat och informellt med ett fåtal gäster, samlas man ofta i det här luftiga rummet. Det innehåller både utrymmen där man kan stå och prata, och bekväma sittplatser. Fönstren är stora och atmosfären behaglig. Carlon har funnit att rummet gärna gör gästerna mer pratsamma.

29 - 35. Mötesrum. Vart och ett av dessa rum är dekorerat som en skogsglänta. De används för sammanträden och mottagningar. Alla har mycket vackra möbler av snidat och polerat trä, stoppade och tapetserade i brunt och grönt. Men rummen är alla olika till karaktären, och regenten använder skillnaden som ett subtilt sätt att markera hur viktig han anser att besökaren är. En kollega ur Rådet som står på god fot med Carlon blir mottagen i det bekvämt inbjudande rum 33, medan företrädare för en handelskaravan tas emot i det dunkelt imponerande rum 31, där regenten sitter en aning upphöjd under takfönstret och ser ned på sina gäster.

36. Mottagningsrum. Liksom det andra mottagningsrummet (25) används det här rummet till att hälsa på besökare innan man gör något officiellt. Men här sker

vanligen mer exklusiva sammanträffanden än i stora salen. Här kan man samlas före ett evenemang i auditoriet (37). Dekoren är diskret och smakfull. Det finns tre grupper av fåtöljer och låga bord, så att gästerna kan dela upp sig i grupper om de så önskar. Mellan dem finns en öppen yta där man kan stå och samtala. Genom en dold dörr i sydöstra väggen kan gästerna gå direkt in i auditoriet.

37. Auditorium. Det här är den exklusivaste teatern i hela Bozisha-Dar. Ingen vet längre varför man ursprungligen byggde in en teater i Skogens Palats, men under århundraden har landets främsta skådespelare uppträtt här för de rika och mäktiga. Scenen är liten, och har rätt små möjligheter till speciella effekter. På vardera sidan om scenen finns öppna utrymmen som vanligen döljs av draperier. Där kan skådespelare vänta på att göra entré. Publiken sitter vid små bord ända ut till de trädklädda väggarna. Allt är gjort av mörkt trä och inbjuder till en stämning av fantasifull glädje. Givetvis spelar man gärna pjäser som återger gamla haradriska legender om Suza Sumar. Skogens andar rör sig på scenen, förtrollar ungmör och hjältar från staden, och skapar något av den bästa dramatik som finns i Midgård.

38. Förråd. Övergången från lyxvåning till arbetsutrymmen är ganska abrupt, fast alla husets rum är så smakfullt inredda att man ofta inte lägger märke till den. I det här rummet förvaras diverse förråd för husets skötsel. Balar med tyg, högar med mattor, staplar av ädelträ. Sänglinne, handdukar och rengöringsmedel ligger på hyllor vid borte väggen. Allt är prydligt ordnat, och en noggrann förteckning finns i hovmästarens kontor (2).

39-41. Chefstjänarnas bostäder. Palatset har tre grupper av tjänare, vars chefer bor i de här tre rummen. Hovmästaren Holton Gar bor i 39, chefssnickaren i 40, och trädgårdsmästaren i 41. Rummen fungerar också som kontor där cheferna kan prata med sina underordnade. Fastän invånarna har satt sin individuella prägel på dem är rummen i grunden identiska. En arkivlåda, ett skrivbord, och tre stolar används för arbetet. En sovmatta och en klädeskista utgör den personliga utrustningen. Ingen av de här männen har några verkligt värdefulla ägodelar, fast om man söker igenom rummen hittar man c:a 30 silvermynt i vart rum, och trädgårdsmästaren har några fina böcker om örtekunskap och botanik. Studerar en utlänning dessa böcker i ett par veckor ökar hans färdighet i Harads flora till samma nivå som för en infödd.

42. Tjänarnas allrum. Här tillbringar palatsets personal sina lediga stunder. Inredningen består av några låga bord och en mängd stora kuddar att sitta på. Mellan två snidade träd på den sydvästra vägen står ett skåp som innehåller några spel och musikinstrument. I sydöstra väggen finns en dold dörr till hallen utanför. Den är inte svår att hitta från någon sida och används helt enkelt som en genväg av tjänarna. Liknande dörrar finns från 43, 44 och 50, och används på samma sätt.

43. Tjänarnas badrum. Här tvättar sig personalen efter dagens arbete. Rummet är inte lika lyxigt som de andra badrummen, men smakfullt och välskött. Det finns en stor bassäng som fylls på via tre små vattenfall,

varav två flyter över kaminer för att värmas upp. Normalt används det här rummet mycket, men de sura tjänare Carlon har behållit under Marahils fångenskap känner inget behov av att bada.

44. Verkstad. Här arbetar snickarna med reparationer av husets inredning. Rummet innehåller en mängd verktyg för träarbete och några halvfärdiga arbetsstycken. Allt är mycket välordnat och snyggt, och man kan se att arbetet som utförs här är av högsta kvalitet. Här finns inget av värde, om man inte samlar på hammare och sågar.

45-48. Vanliga tjänarbostäder. I dessa enklare rum bor palatsets personal. Rummen är uppdelade i små enkla men snygga och rena bostadshytter. Normalt finns här ett myller av betjänter och arbetare som skyndar hit och dit, men nu står alla rum utom nummer 48 helt tomma. Där bor de tio tjänare som Carlon behållit för att sköta det nödvändigaste under Marahils fångenskap. Söker man igenom rummen finner man knappast något av värde. Tjänarna får betalt i mynt, men de spenderar nästan allt på underhållning i Sevet Kovina.

49. Kockens rum. Palatsets kock och hans lärling bor i den här sviten. Den större delen används av kocken, och lärlingen bor i det lilla sidorummet. Inredningen är likdan som i 45-48. Lärlingens rum innehåller bara en sovmatta, ett litet skrivbord och en låda med knivar och annan matlagningsutrustning. Ingen av invånarna finns här under Marahils fångenskap. En dold dörr liknande den i tjänarnas allrum leder till skafferiet vid köket.

50. Tvättstuga. Inte ens detta världsliga rum saknar den skogliga utsmyckningen som präglar palatset. Sex stora tvätthoar bärs upp av snidade grenar som ser ut att växa från en trädformad pelare. Ljuset är starkt men gröntonat. Det gör det något svårare att tvätta, men sådana små problem får personalen finna sig i.

51. Kök. Palatsets stora kök är ett under av dekoration och planering. Alla ugnar, bänkar, hyllor och ställ är vackert inbyggda i skogssceneriet. I mitten finns en eldstad upphöjd på en väldig stubbe. Grenar och kvistar bildar hyllor och upphängningskrokar för redskapen. Det hela ser ut som man kan tänka sig skogsandarnas kök i någon saga.

6.4 UPPGIFTEN

Rollpersonerna har två saker som de måste uppnå. Först måste de befria sin ledare. Dessutom måste de ta reda på så mycket som möjligt av Carlons förråderi, och använda kunskaperna på bästa sätt så att hans planer omintetgörs. Följderna för relationerna mellan norr och söder kan bli allt från katastrofala till mycket goda, beroende på hur rollpersonerna lyckas.

Om Carlon lyckas blir följderna särskilt obehagliga för rollpersonerna, som kanske inte ens kan ta sig ut ur Bozisha-Dar levande. På längre sikt kommer regenten inte att kunna göra sig till kung ens med Falturs hjälp, och Bortre Harad kommer att hysa ännu mer agg till Umbar efter kuppörsöket. Om kuppen avslöjas kommer de andra regenterna att se faran från Umbar och vara mycket beredda till samarbete med Dol Amroth, fast det kan hända att fursten är tveksam till att ge dem

så mycket stöd efter att hans ambassadör har blivit utsatt för detta attentat. Slutligen, om Marahil räddas men man inte lyckas avslöja eller bevisa förräderiet, kommer Bortre Harad att närma sig Umbar en aning, på grund av det "oprovocerade överfallet" mot en rådsmedlems bostad. Fursten måste då börja om från början med sina planer.

6.4.1 SÄTT IGÅNG SPELARNÄ

En kväll när rollpersonerna sitter och äter i sin herrgård, kommer Carlons hovmästare dit därför att han har fattat misstankar. "Någonting är fel", säger han. Han har snappat upp antydningar och mystiska saker som får honom att tro att hans herre har blivit galen och planerar något illdåd mot Marahil. Eftersom han inte har några bevis kan han inte gå till stadens myndigheter. Men han uppmanar gondoriterna att göra det, eller i alla fall göra någonting. Sedan är det rollpersonernas sak att bestämma vad de bör göra.

6.4.2 HJÄLPMEDEL

Om rollpersonerna vänder sig till Regenternas Råd för att få hjälp kommer de att bli besvikna. Eftersom de inte har några bevis får de ett svalt mottagande, och riskerar att väcka vrede om de är för envisa. Det kan hända att regenterna beslutar att låta bevaka rollpersonerna. Men de kommer inte att sätta dem i fängelse eller hindra dem att röra sig fritt. Får de höra talas om en råd mot Carlons palats kommer de inte att ingripa. De tänker att om rollpersonerna skulle ha rätt så är det bäst att låta dem sköta smutsgöret. Har rollpersonerna fel, kommer råden mot palatset att ge Rådet något att anklaga Marahil för, och då kan de kanske avtvinga honom bättre villkor.

Rollpersonernas främsta stöd kommer från hovmästaren Holton Gar. Han påtalar problemet för dem, och när de bestämmer sig för att rädda ambassadören kan han ge dem en del information om palatset. Han vet inte hur många vakter som finns kvar, eller att Carnen Mek har skickat dit magiker för att hjälpa till med vakthållningen. Han rekommenderar ett smygande angrepp i skydd av mörkret, och avråder bestämt från en öppen frontalattack. Han känner till vakten i entrén och larmklockorna, och ger rollpersonerna en ungefärlig karta över byggnaden.

Det kan vara till rollpersonernas fördel att ingen utifrån ingriper även om det finns tecken på bråk vid palatset. Carlon vill inte ha några vittnen och har till och med instruerat stadsvakten att hålla folk på avstånd, och att själva inte ingripa vad som än händer. Det enda som kan få utomstående att ingripa är om det börjar brinna.

Till sist är det också till rollpersonernas fördel att de sammansvurna och deras tjänare har kluvna lojaliteter och inte är särskilt pålitliga. Det är inte troligt att en grupp femte rangens äventyrare skulle överleva en öppen strid mot alla dessa män samtidigt, men om vissa vakter flyr, Pujist Din försöker att hamna på den vinnande sidan, och Vamman Carl intrigerar i sitt eget intresse, kan rollpersonerna lyckas balansera mellan dem. Det kan till och med hända att vakterna och magikerna börjar slåss med varandra om saker och ting verkar gå illa.

6.4.3 HINDER

Hindren består dels i palatsets vakter och Vamman Carls magiker som måste överlistas eller besegras, dels i strategiska och taktiska överväganden. Hur ska man ta sig in, var ska man leta efter Marahil, hur ska man få bevis mot Carlon? Om de misslyckas i palatset får de dessutom stadsvakten efter sig när de flyr mot hamnen. De måste kunna svara för sina handlingar inför Regenternas Råd men även inför fursten av Dol Amroth. Alla dessa problem bör ge ett äventyr de inte glömmar.

6.4.4 BELÖNINGAR

Vad som kan bli rollpersonernas belöning är inte uppenbart. De bör undvika att plundra Skogens palats eftersom sådant inte gillas av stadens styresmän. Kan de avslöja förrädaren kommer rådet antagligen att ge dem något slags belöning, dels i form av pengar och dels i form av överseende med vad de kan ha tagit från Carlon och hans män. Vi överlåter åt SL att ge spelarna något som passar in i kampanjen. När de återkommer till Dol Amroth väntar ära och ryktbarhet, och eventuellt också materiella fördelar. Kanske de blir utnämnda till något fint, får permanent anställning vid hovet. Minimum torde vara att de avtackas vid en ståtlig ceremoni. Även om rollpersonerna inte får några rikedomar vinner de ökad prestige vid det fustliga hovet, vilket öppnar möjligheter till nya uppdrag och äventyr.

6.5 MÖTEN

Om rollpersonerna ska ha någon chans att lyckas måste de passa på medan de två regenterna är borta. En enda av dessa mäktiga män skulle vara för mycket för en normal grupp av rollpersoner. Eftersom båda männen fortfarande har åtskilliga skyldigheter utanför palatset är det inte osannolikt att de är borta på kvällen. För att öka spänningen i spelet kan SL låta Carlon komma hem just när rollpersonerna har besegrat resten av hushållet. Men det enda säkra sättet att göra det är om rollpersonerna har funnit bevis för hans förräderi och Carlon åtföljs av minst en annan regent. De viktigaste mötena rollpersonerna råkar ut för blir med Pujist Dins och Vamman Carls hejdukar. De kan också träffa på betjänter och annan personal, men dessa är dåliga tjänare och helt värdelösa på att slåss. Antagligen springer de och gömmer sig i sina rum vid första tecken på trubbel, fast SL kan givetvis hitta på andra sätt att använda dem om han vill.

Rollpersonerna måste handla kvickt med vaktposten i entrén (1). De tre övriga tjänstgörande vaktposterna befinner sig på sina platser, vilket lämnar fyra som sover i vakternas logement (15) och fyra som är lediga. De lediga bör fördelas mellan gymnastiksalen (18) och allrummet (17). Av magikerna sover antagligen tre (i rum 7) medan de andra tre stryker omkring i huset. Det finns också två ledare på plats, som kommer att försöka genomföra någon sorts planerat försvar. SL måste göra en bedömning av spelarnas förmåga och rollpersonernas styrka, och anpassa försvarets effektivitet så att det blir spännande men inte omöjligt att lyckas.

7 TABELLER

7.1 DJUR (SRR)

Varelse	Rang	Antal	Storlek	Snabbhet	SP	Rust	FB	Attacker	Övrigt
Get	3	1-2	N	SN/SN	70	IN	20	50NHo/40NSt/30NTr	Bara hanar har horn
Häst, vild	4	1-20	S	SN/SN	120	IN	40	40NFä/30NTr/40LBe	Tålig korsning
Hök	2	1-2	L	MS/BS	25	IN	50	40NKI/25LGr/—	Aggressivt rovdjur
Lesina	2	1-10	N	N/GS	50	IN	20	80NSt/30NBe/—	Odöd (ghoul)
Lisica	3	1-5	L	SN/MS	45	IN	50	60LBe/—/—	Natträv
Majmun	1	2-200	L	SN/MS	25	IN	40	30LBe/—/—	Apa
Mygga	0	3-300	ML	SN/N	1	IN	45	10MLBe/Sjukdom/—	Nattlig. Sprider tårfeber
Orao	6	1-4	S	SN/MS	90	IN	30	80SGr/60SKI/40NBe	Ökenörn
Otravati	1	1	L	MS/MS	30	IN	30	35Be/—/—	Orm
Petla	4	1	S	SN/SN	120	IN	10	85SGp/80SFä/40NBe	Boaorm. Stor Allv. skada
Prelaz Bic									
Ung	3	1-2	S	MS/SN	110	HL	30	100SBe/50SKI/50SKI	Stor Allvarl. skada
Vuxen	7	1	S	SN/SN	135	HL	20	110SBe/70SKI/70SKI	Stor Allvarl. skada
Gammal	18	1	S	SN/GS	160	RB	15	120SBe/90SKI/90SKI	Stor Allvarl. skada
Razarac	20	1	S	BS/BS	250	HL	40	80MSKI/120SSSt/—	Demon. 3 anfall/SR. Stor Allv. skada
Råtta	0	2-20	L	N/GS	10	IN	20	20MLBe/20LBe/—	Stadsråttor är större än ökenråttor.
Sanddjävul	3	1	S	SN/SN	75	IN	10	Se Övrigt	Virvelvind. Plågad mänskoande.
Attacker — SR 1: blindhet, 1 SP; SR 2: dövhet, 1 SP; SR 3: Kvävning, 2 SP; SR 4: skadan/SR dubblas varannan SR.									
Sanddrake									
Ung	4	1-2	S	MS/SN	125	IN	40	90SBe/50SKI/80MSSSt	Stor Allvarl. skada
Vuxen	8	1	S	SN/SN	150	IN	25	100SBe/70SKI/90MSSSt	Mycket stor Allv. skada
Gammal	20	1	MS	SN/GS	175	HL	20	110SBe/90SKI/90MSSSt	Mycket stor Allv. skada
Stetan	2	1	N	MS/MS	50	IN	40	40NBe/—/—	Utterliknande djur
Trusa	1	1-5	ML	L/L	10	IN	30	0MLSt/50MLHo/gift	Om MLHo gör Allvarl., 4 nivåns gift
Unca	3	1-2	N	SN/MS	100	IN	35	80NBe/50NKI/—	Stor katt. Jagar i gryning och skymning
Vuk	3	5-30	N	SN/SN	110	IN	30	70NBe/—/—	Vildhund
Zamka	1	1	N	MS/BS	30	IN	30	60NGp/45NFä/30NBe	2 m lång "snärj-orm"
Ödla	1	1-2	L	N/SN	25	IN	40	30LKI/—/—	Ofarlig

Förklaringar:

Snabbhet: En varelses snabbhet anges som "Förflyttning/Anfallshastighet"

Attacker: "Primär attack/Sekundär attack/Tertiär attack". Varje attack anges som "AB, storlek, anfallstyp". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med sina sekundära och tertiära attacker, kanske alla i samma SR om föregående anfall gick bra.

7.1 DJUR (EDD)

Varelse	Antal	STO	Förflyttn	KP	SB	Attacker	Abs	Övrigt
Get	1-2	5	L12	8	—	Stånga, 10, 1T6/Trampa, 6, 1T6	2	Honor stängas inte
Häst, vild	1-20	23	L30	17	1T6	Trampa, 8, 2T6/Bett, 8, 1T6	1	Tålig korsning
Hök	1-2	2	F50	5	—	2 Klor, 8, 1T6/Hugg, 5, 2T4	1	Aggressivt rovdjur
Lesina	1-10	10	L10	11	—	2 Nävar, 16, 1T6/Bett, 6, 1T6	0	Odöd (ghoul)
Lisica	1-5	2	L12	3	—	Bett, 12, 1T6/—	0	Natträv
Majmun	2-200	2	L12	3	—	Bett, 6, 1T4/—	0	Apa
Mygga	3-300	0	F8	0	—	Bett, 2, —/Sjukdom	0	Nattlig. Sprider tårfeber
Orao	1-4	7	F50	8	—	Hugg, 16, 1T6/Klor, 12, 2T4	1	Ökenörn
Otravati	1	2	L12	5	—	Bett, 7, 1T4/—	0	Orm
Petla	1	15	L10	15	1T4	Kram, 17, 1T8 pr SR/Bett, 8, 1T6	1	10 m lång boaorm
Prelaz Bic								
Ung	1-2	15	L15	15	—	Bett, 15, 1T10/2 Klor, 10, 1T8	3	
Vuxen	1	20	L12	20	1T4	Bett, 17, 2T6/2 Klor, 12, 1T8+2	3	
Gammal	1	30	L10	30	1T8	Bett, 19, 2T8/2 Klor, 14, 2T6+1	5	
Razarac	1	25	F18	24	1T6	2 Klor, 14, 1T6/2 Nävar, 18, 1T4	2	1T6 Demonförmågor enl grund-reglerna
Råtta	Se Råttflock i Monsterboken							
Sanddjävul	1	15	F15	18	—	Se Övrigt	0	Virvelvind. Plågad mänskoande. Attacker — 1:a SR: Blindhet, -1 KP; 2:a SR: Dövhet, -1 KP, 3:e SR: Kvävning, -1 KP, SR 4+: Skadan per SR fördubblas varannan SR.
Sanddrake								
Ung	1-2	20	L14	18	—	Bett, 13, 1T10/2 Klor, 12, 1T8	0	
Vuxen	1	40	L13	25	1T4	Bett, 15, 2T8/2 Klor, 14, 2T8	0	
Gammal	1	100	L12	35	1T8	Bett, 17, 2T10/2 Klor, 16, 3T6	3	
Stetan	1	8	L15	11	—	Bett, 8, 1T6/—	0	Utterliknande djur
Trusa	1-5	1	L12	3	—	Stick, 10, 1 KP/Gift	0	Om 1:a attacken sker med ett särskilt slag; Gift styrka 8
Unca	1-2	9	L16	10	—	Bett, 16, 1T8/2 Klor, 10, 1T6	0	Stor katt. Jagar i gryning och skymning.
Vuk	5-30	5	L16	6	—	Bett, 14, 1T8/—	0	Vildhund
Zamka	1	5	L17	6	—	Snara, 12, 1T6/Krama, 9, 1T8	0	2 m lång "snärj-orm".
Ödla	1-2	2	L10	4	—	Klor, 6, 1-2 KP/—	0	Ofarlig

Förklaringar:

Attacker: "Primär attack/Sekundär attack". Varje attack anges som "Typ, CL, Skada". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med en sekundär attack, kanske i samma SR.

7.2 SLP-TABELL (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB	Sköld	Skydd	Närstr.	Projek.	RM	Övrigt
SLP FÖR ÄVENTYR 1: "PÅ GATORNA I BOZISHA-DAR"										
TJUVAR										
Gimmin Dzeper	4	52	IN	15	Nej	—	44do	32do	20	Haradrisk spejare
Erfaren tjuv	3	48	IN	15	Nej	—	60kr	40kb	15	Haradrisk spejare
Tjuv	2	37	IN	10	Nej	—	48do	20kb	10	Haradrisk spejare
Novistjuv	1	24	IN	5	Nej	—	37do	15kb	10	Haradrisk spejare
ÖVRIGA										
Haradkrigare	1	45	HL	10	Nej	—	50kr	80sp	10	Haradrisk krigare
Tolodin	8	87	IN	10	Nej	—	50st	—	10	Trollkarl. 16 jordmagilistor. x3 sigillring, 48 kraftp.
SLP FÖR ÄVENTYR 2: "ÖSTRA HÖJDERNAS BANDITER"										
KINDILAAR										
Jamak Spijun	16	143	RB	10	Nej	—	160kr	130kb	10	Haradrisk krigare
Suljati Sey	12	120	RB	30	Nej	—	100th	80kb	15	Haradrisk krigare
Bethin Omul	3	48	MR	15	Nej	—	70kr	50kb	15	Kiranikrigare
Krinda	2	30	IN	20	Nej	—	55do	—	10	Usakanikock
KINDILAARS KRIGARE										
Vaktbefäl	5	81	HL	30	Ja	—	70kr	65kb	10	Haradrisk krigare
Erfaren vakt	4	50	HL	15	Nej	—	65kr	50kb	10	Haradrisk krigare
Vakt	3	48	HL	15	Nej	—	50kr	40kb	10	Haradrisk krigare
Oerfaren vakt	2	30	ML	15	Nej	—	40kr	45kb	10	Haradrisk krigare
ÖVRIGA										
Farnithain	2	27	IN	10	Nej	—	30do	45kb	10	Dúnadanbard. 1 grundlista, 6 kraftp.
SLP FÖR ÄVENTYR 3: "SYDLÄNSK GÄSTFRIHET"										
PALATSETS VAKTSTYRKA										
Pujist Din	8	116	RB	10	Ja	—	105kr	100kb	15	Haradrisk krigare
Övervakt	4	52	RB	20	Ja	—	68kr	60kb	15	Haradrisk krigare
Undervakt	3	40	RB	20	Ja	—	52kr	55kb	15	Haradrisk krigare
TAMAS TROLLKARLAR										
Vamman Carl	7	91	IN	25	Nej	—	45do	—	20	Trollkarl. 12 jordmagilistor, x3 örhänge, 42 kraftp.
Äldre trollkarl	4	28	IN	15	Nej	—	20do	—	15	Trollkarl. 8 jordmagilistor, x2 ring, 16 kraftp.
Yngre trollkarl	3	20	IN	15	Nej	—	15do	—	15	Trollkarl. 6 jordmagilistor, x2 amulett, 12 kraftp.
ÖVRIGA										
Marahil	16	140	IN	15	Nej	—	130bs	110ab	15	Halvalvspejare. 2 jordmagilistor < nivå 5, 16 kraftp.
Slú Carlon	20	148	MR	30	Ja	—	190kr	150kb	0	Krigare. 1 utbygdsj-lista < nivå 5, 20 kraftp.

7.2 SLP-TABELL (EDD)

Namn	KP	SB	Rustn.	Sköld	Närstrid	Projektilstrid	Övrigt
SLP FÖR ÄVENTYR 1: "PÅ GATORNA I BOZISHA-DAR"							
TJUVAR							
Gimmin Dzeper	11	—	IN	—	9 dolk	6 dolk	Tjuv
Erfaren tjuv	11	—	IN	—	12 dolk	8 kbåge	
Tjuv	10	—	IN	—	10 dol	6 kbåge	
Novistjuv	10	—	IN	—	8 dolk	5 kbåge	
ÖVRIGA							
Haradkrigare	12	—	NL	—	10 kroks	16 spjut	
Tolodin	12	—	IN	—	10 trästav	—	Trollkarl. Elementarmagi 23, Illusionism 19
SLP FÖR ÄVENTYR 2: "ÖSTRA HÖJDERNAS BANDITER"							
KINDILAAR							
Jamak Spijun	10	—	RB	—	32 kroks	26 kbåge	Krigare
Suljati Sey	16	1T4	RB	—	20 2-h	16 kbåge	Krigare
Bethin Omul	12	—	HR	—	14 kroks	10 kbåge	Kiranikrigare
Krinda	10	—	IN	—	11 dolk	—	Usakanikock
KINDILAARS KRIGARE							
Vaktbefäl	14	—	NL	12 LS	14 kroks	13 kbåge	Krigare
Erfaren vakt	13	—	NL	—	13 kroks	10 kbåge	Krigare
Vakt	12	—	NL	—	10 kroks	8 kbåge	Krigare
Oerfaren vakt	11	—	L	—	8 kroks	9 kbåge	Krigare
ÖVRIGA							
Farnithain	11	—	IN	—	6 dolk	9 kbåge	Dúnedainsk gycklerska
SLP FÖR ÄVENTYR 3: "SYDLÄNSK GÄSTFRIHET"							
PALATSETS VAKTSTYRKA							
Pujist Din	15	1T4	RB	17 MS	21 kroks	20 kbåge	Krigare
Övervakt	13	—	RB	12 MS	14 kroks	12 kbåge	Krigare
Undervakt	12	—	RB	10 MS	10 kroks	11 kbåge	Krigare

7.2 SLP-tabell (EDD), forts.

Namn	KP	SB	Rustn.	Sköld	Närstrid	Projektilstrid	Övrigt
TAMAS TROLLKARLAR							
Vamman Carl	12	—	IN	—	9 dolk	—	Elementarmagi 20, Nekromanti 17
Äldre trollkarl	11	—	IN	—	5 dolk	—	Elementarmagi 14, Illusionism 9
Yngre trollkarl	11	—	IN	—	4 dolk	—	Elementarmagi 10, Mentalism 7
ÖVRIGA							
Marahil	16	1T4	IN	—	26 bredsv	22 l armb	Halvalv, riddare
Slú Carlon	17	1T6	HR	25 MS	38 kroks	30 kbåge	Krigare

7.3 MÖTEN

Möte	Kate- drala	Hamn	Sevet Kovina	Mark- naden	Karavan- platsen	Fattig- kvarter	Officiellt kvarter	Raj	Brij Misec	Suza Sumar	Sand- öken
Chans (%)	10%	15%	20%	15%	15%	20%	10%	15%	10%	20%	10%
Avstånd (km)	0,8	0,3	0,3	0,3	0,8	0,3	0,8	8	13	6,5	24
Tid (tim)	1	0,5	0,5	0,5	1	0,5	1	4	5	3	8
Allmänna faror											
Fällor	01-03	01	01-02	01	01	01	01	01	01	01-04	01
Naturkatastr.	—	02	—	—	—	02	—	02-05	02-05	05-10	02-13
Platser/Saker											
Grotta/bo	—	—	—	—	—	—	—	06-10	06-10	11-14	14-18
Oas	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	19-25
By	—	—	—	—	—	—	—	11-12	11-16	—	—
Fästning	—	—	—	—	—	—	—	13	17-20	15	—
Grav	—	—	—	—	—	—	—	14-19	21	16-20	26-28
Ruiner	—	—	—	—	—	03-07	—	20-25	22-24	21-25	29-33
Djur											
Kamel (vild)	—	—	—	—	—	—	—	—	25	—	34-38
Myggor	—	—	—	—	—	—	—	—	—	26-33	—
Get	—	—	03	02	02-03	08-09	—	26-28	26-28	—	—
Hök	—	—	—	—	—	—	—	29-31	29-30	—	39-42
Häst (vild)	—	—	—	—	04	—	—	—	31-32	—	43-44
Lisica	—	—	—	—	—	—	—	32-38	—	—	—
Ödla	04-05	—	04	03	05-06	10	02-04	39-42	33-35	34-38	45-46
Majmun	06-08	—	—	04	—	—	—	43-46	—	39-43	—
Orao	—	—	—	—	—	—	—	47-48	36-37	44	47-50
Otravati	—	—	—	—	—	—	—	—	38-41	—	—
Petla	—	—	—	—	—	—	—	—	—	45-50	—
Råttor	09	03-06	05-06	05	07-09	11-13	05	49-52	42-44	51	51-53
Stetan	—	—	—	—	—	—	—	—	—	52-58	—
Trusa	—	—	—	—	—	—	—	—	—	59-64	—
Unca	—	—	—	—	—	—	—	—	—	65-71	—
Vuk	—	—	—	06	10-11	14-15	06	53-55	45-50	—	—
Zamka	—	—	—	—	—	—	—	—	51-54	—	—
Fiender											
Haradrim	10	07-12	07-11	07-09	12-14	16-22	07	56-57	55-57	72-74	54
Övriga	—	13-16	12-16	10-11	15	23	—	58	58-59	75	55
Människor											
Sv. númenórer	11-17	17-18	17	12-14	16-17	—	08-10	59	60	76	56
Variager	18	19	18	15	18-19	24	—	—	61	—	57-58
N. Haradrim	19-29	20-25	19-26	16-24	20-26	25-32	11-26	60-61	62-64	77	59
S. Haradrim	30-38	26-31	27-34	25-33	27-33	33-40	27-42	62-63	65-66	78	60
Krigare	39-67	32-48	35-51	34-43	34-40	41-48	43-58	64-66	67-72	79-80	61-64
Herdar	—	49-56	52-54	44-52	41-48	49-51	—	67-69	73-78	—	65
Tjuvar/Rövare	68-70	57-61	55-69	53-58	49-56	52-81	59-63	70-77	79-81	81-82	66-68
Karavaner	—	62-73	—	59-64	57-69	—	—	78-81	82-84	—	69-70
Köpmän	71-79	74-88	70-79	65-83	70-82	82-89	64-83	82-85	85-86	83-86	71-72
Resenärer	80-90	89-98	80-98	84-98	83-95	90-98	84-98	86-93	87-89	87-90	73
Monster											
Lesina	—	—	—	—	—	—	—	94	90	—	74-78
Prelaz Bic	—	—	—	—	—	—	—	95	91-94	—	79-80
Sanddjävul	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	81-87
Sanddrake	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	88-95
Razarac	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	96-97
Särskilt†	91-00	99-00	99-00	99-00	96-00	99-00	99-00	96-00	95-00	91-00	98-00

Hur man använder tabellen:
SL slår 1T100 för att se om det blir ett möte (chans) en gång för varje sträcka (distans) spelargruppen rör sig, eller en gång för varje tidsperiod (tid) de befinner sig i det aktuella området; välj det som innebär tätaste kontrollerna. Om det blir ett möte slår han ytterligare 1T100 för att se vad RPna träffar på.
Ett möte innebär inte nödvändigtvis att det blir strid eller konflikt, gruppen kan undvika eller blidka en del av farorna/mötena genom förståndigt handlande eller lyckosamma flyktförsök. Denna tabell ger bara SL tips för möten med ovanliga eller potentiellt farliga platser eller varelser.
† — Särskilda möten kan inkludera SLP från de tidigare tabellerna, eller ovanliga personer med varierande avsikter. De sistnämnda är normalt sett ensamma, ofta mäktiga, och vanligen, men inte alltid, onda. De kan vara trollkarlar, adelsmän, monster, etc. SL bör konstruera några möten med unika grupper eller personer, men orkar han inte det kan han slå en gång till på tabellen. Varför inte låta spelarna möta någon gammal fiende de hade hoppats att få slippa se igen?

BOZISHA-DAR



ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

II I DJUPASTE HARAD ÖKNENS KRIGSHERRAR

Besök den stora internationella hamnstaden Dar, som har kallats Bortre Harads juvel. I Sevet Kovina, festivalkvarteret, trängs handelsmän och smugglare från ett dussin riken, och deltar i det allmänna festandet. På Marknaden tävlar kryddor och sidentyger med elfenben och djurpälsar från Mûmakan om de fyndlystnas uppmärksamhet. Allt går att få tag på — men det kostar! Och på Katedrala-kullen, där de förmögnas herresäten ligger strödda under välväxta palmers skuggor, sjuder mörka anslag och politiska intriger bland adelsmännen. Inuti ett rikt utsmyckat palats kan man till och med finna bevis för nazgûlernas planer på att ta över staden...

Denna modul innehåller kartor och beskrivningar över området och staden Bozisha-Dar i Bortre Harad, tre äventyr på olika nivåer, från en spännande tjuvjakt till farliga intriger på hög nivå, beskrivningar av haradrimitiska krigare och nya farliga varelser till din Midgårdskampanj.

OBS: Detta är inte ett fullständigt spel i sig; du måste ha tillgång till antingen *Expert Drakar och Demoner* eller *Sagan om Ringen-rollspelet* för att kunna använda denna modul.



Copyright© 1987 Tolkien Enterprises. "THE HOBBIT"® & "THE LORD OF THE RING"® är inregistrerade varumärken som tillhör Tolkien Enterprises, en avdelning under Elan Merchandising, INC, USA. Samtliga rättigheter förbehållna.



06306